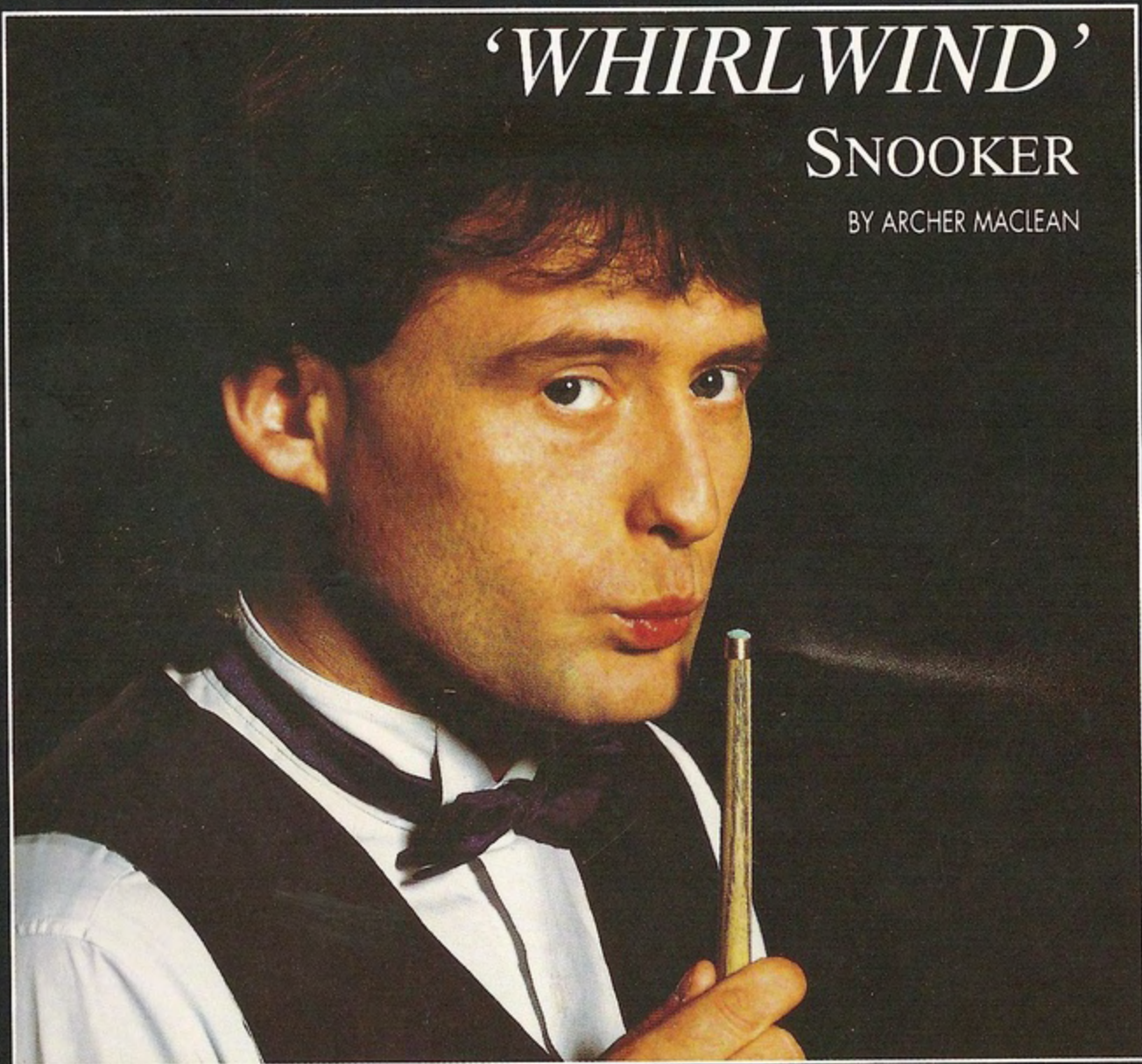


JIMMY WHITE'S

'WHIRLWIND'

SNOOKER

BY ARCHER MACLEAN



INSTRUCTION MANUAL

Virgin Games Presents

JIMMY WHITE'S

'WHIRLWIND' SNOOKER

© Archer Maclean 1991 Virgin Games Ltd 1991

Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Virgin Games Ltd. All rights of the author and owner are reserved worldwide. This program and its associated documentation and materials are sold according to Virgin Games Ltd's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

CREDITS:

Conceived & Written by Archer Maclean

Visuals & Sound FX by Archer Maclean

Music by Michael Powell

Manual by Gary Penn

Manual Design & Artwork by Definition

CONTENTS

LOADING	pg. 4	THE COMPUTER IS THINKING	pg. 18
THE TITLE SEQUENCE	pg. 5	ICON CONTROL	pg. 19
OPTIONS	pg. 5	USING THE KEYBOARD	pg. 26
GAME CONTROL	pg. 6	USING THE MOUSE ON THE TABLE	pg. 27
CHOOSING AN OPTION	pg. 7	FOLLOWING THE SHOT	pg. 27
START ONE PLAYER GAME	pg. 7	USING THE TRICK SHOT EDITER	pg. 29
START TWO PLAYER GAME	pg. 8	USING THE COMPUTER TO TAKE SHOTS	pg. 31
TWO PLAYER PRACTICE	pg. 9	SOLVING GAME PROBLEMS	pg. 31
SET UP TRICK SHOT	pg. 10	ATRICK SHOT	pg. 32
ENTER DEMO MODE	pg. 10	GETTING STARTED	pg. 33
DISK FEATURES	pg. 11	THE ART OF SPIN AND SWERVE	pg. 37
RETURN TO TABLE	pg. 14	TOP SPIN	pg. 38
PLAYING SNOOKER	pg. 15	BACK SPIN	pg. 39
CONTROL DURING PLAY	pg. 15	SIDE SPIN	pg. 40
WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE	pg. 16	SWERVE	pg. 42
THE BREAK	pg. 18	HEAD ON SHOT	pg. 42
POTTING A BALL	pg. 18	ANGLE SHOT ON BALL	pg. 43
CHOOSING A COLOUR	pg. 18	THE COMPUTER OPPONENTS	pg. 44



"This knocks everything else into touch. The ball movement's fantastic and everything in the real thing is here – in fact there are shots you can do here that you can't do in the real thing. It's like being there, under the light. The only difference is your fingertips don't get to touch the cue or the table."

WELCOME!

Welcome to Jimmy White's Whirlwind Snooker, by far and away the finest computer-based snooker simulation in the world. Jimmy White's Whirlwind Snooker adheres to the rules of real snooker, and the balls obey the laws of physics to the letter. Jimmy White's Whirlwind Snooker allows one or two players to practice against each other, set up and perform trick shots or compete against each other or four increasingly challenging computer-controlled opponents (one of whom is Jimmy White himself), and plenty more besides. This manual has been produced to ensure that you get the very best out of this premium product. If you should find either the program or the manual unsatisfactory in any way, drop us a line detailing in full the cause of your dissatisfaction. This will help us avoid repeating any similar problems in the future.

CAUTION!

Diskettes are magnetic media, just like cassette tapes such as Desmond Decker: The Collection. Do not expose diskettes to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Do not attempt to 'back-up' this data as it may be destroyed in the process and is an infringement of copyright, and Virgin Games Ltd accepts no responsibility for disks damaged as a direct result of infringement of copyright.

LOADING JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

AMIGA

To enjoy this product to the full you will need a Compatible Mouse and a Disk of Little Consequence for the sole purpose of the storage of scores and games.

If your Amiga is turned on, turn it off. After at least 30 seconds, turn on your Amiga. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your Jimmy White's Whirlwind Snooker disk. Insert the Jimmy White's Whirlwind Snooker disk into the internal disk drive. The program will load and run automatically. If the mouse is to be used to play Jimmy White's Whirlwind Snooker it must be plugged into its usual hole – ie, the port marked '1 JOYSTICK'. Otherwise, you can use the keyboard.

ATARI ST

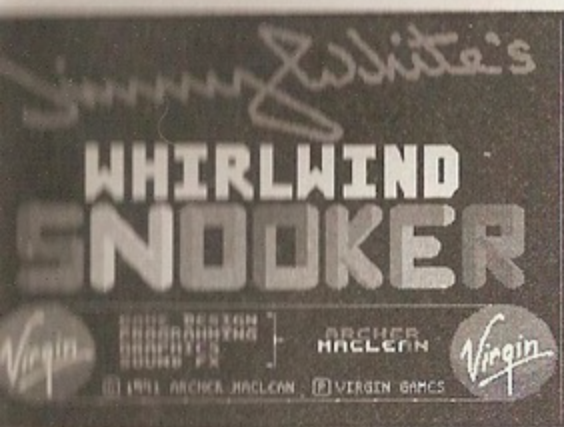
To enjoy this product to the full you will need a Compatible Mouse and a Disk of Little Consequence for the sole purpose of the storage of scores and games.

If your Atari ST is turned on, turn it off. After at least 30 seconds, turn on your Atari ST. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your Jimmy White's Whirlwind Snooker disk. Insert the Jimmy White's Whirlwind Snooker disk into the internal disk drive. Press the reset button at the rear of the Atari ST or turn the machine off and then on again. The program will load and run automatically. If the mouse is to be used to play Jimmy White's Whirlwind Snooker it must be plugged into its usual hole – ie, the port marked '0'. Otherwise, you can use the keyboard.

LOADING PROBLEMS

Should Jimmy White's Whirlwind Snooker fail to load, turn off your machine and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure. If Jimmy White's Whirlwind Snooker still refuses to – ah – play ball, as it were, then pop the faulty disk (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope, along with your name and address. To aid the trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not

THE TITLE SEQUENCE



OPTIONS



forgetting any RAM expansion devices). Send the package to: JWWS Replacements, Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Virgin Games Ltd will endeavour to replace the fault disk within 28 days of its receipt.

When you see this title sequence you will know that Jimmy White's Whirlwind Snooker has loaded successfully. To pass this sequence at any time press either of the two mouse buttons or any key other than 'Ctrl', 'Caps Lock' or either of the two, 'SHIFT', 'Alt' or 'A' keys.

If the title sequence has not been passed after approximately one minute, the program enters a short computer-controlled demonstration mode which serves to show 10 different types of shot. Simply press the 'Esc' key to quit this demonstration.

When the title sequence is passed for the first time you will be asked to enter a password, which is found within the History Manual. The page number, the line on which the word will be found and the number of the word itself along the line are given – for example, PAGE 4, LINE 1, WORD 1 is appropriately enough, 'JIMMY'. Use the keyboard to type the password then press RETURN.

If the password is incorrect you will be given two further chances to get it right. If you enter three incorrect passwords the game will fail to work, in which case turn off your computer and follow the loading procedure from scratch again. If the password is correct you will be presented with the GAME CONTROL menu from which play can begin.

◀ Jimmy White's Whirlwind Snooker has many options. Most of them are displayed in panels – or 'windows' – thus ...

Some options have windows of their own. When such an option is selected, its window is placed on top of the previous one. You can remove – or 'close' – this new window and return to the previous one by selecting CANCEL.

If no key is pressed and the mouse isn't moved in any way for approximately one minute – and

GAME CONTROL



that's during any selection, too – the title sequence is replayed. Note that the table arrangement shown below the Game Control window will be reset too. Press the 'Esc' key to return to the GAME CONTROL menu from any of its related option windows.

1. START ONE PLAYER GAME

Play for real against one of four computer-controlled opponents including Jimmy himself.

2. START TWO PLAYER GAME

Play for real against a human-controlled opponent.

3. TWO PLAYER PRACTICE

Play for laughs against a human-controlled opponent.

4. SET UP TRICK SHOT

Arrange the balls to set up trick shots or solve problems from any other game mode. You can also create and play the situation of your choice as this option doubles up as a handy single-player practice.

5. ENTER DEMO MODE

Watch two computer opponents play to see how it's done.

6. DISK FEATURES

Save games to disk for later use or load games, scores and breaks from disk.

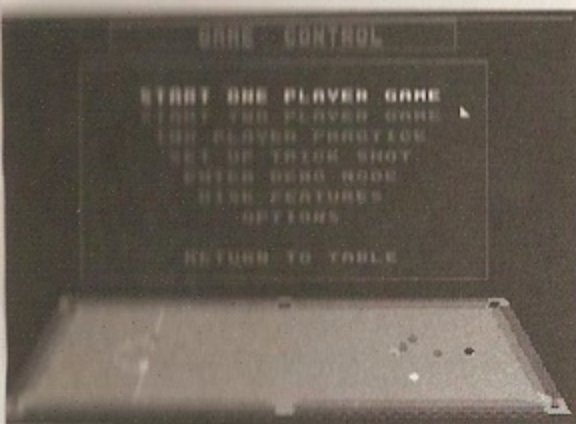
7. OPTIONS

Remove all saved games and scores from disks. You can also return to the title screen sequence from here.

8. RETURN TO TABLE

Resume play from the table set-up shown below the Game Control panel.

CHOOSING AN OPTION



START ONE PLAYER GAME



WITH THE MOUSE

Move the arrow so that it points to the desired option. Press the left-hand mouse button to highlight the option in question thus ...

Pressing the right-hand button selects the highlighted option.

WITH THE KEYBOARD

Use the up and down arrow – or ‘cursor’ – keys to move the highlight up and down through the options. Press the RETURN key to select the highlighted option.

CANCEL

Maybe you selected the wrong option or perhaps you changed your mind. Either way, highlight and select CANCEL when it's available to return to the previous menu of options and game state.

You cannot UNDO the last shot played (see PLAYING SNOOKER). You cannot use the computer to determine the best possible shot (see PLAYING SNOOKER). You can save the game to disk for later use (see DISK FEATURES). Any worthwhile human-produced scores and breaks will be saved to disk once the game reaches a conclusion (see SAVING SCORES AND BREAKS).

ENTER NAME 1

Before you do anything else, enter your name – a maximum of eight characters without spaces. You can only use the 26 letters of the alphabet – no other keyboard characters (such as numbers) are available. Well, other than the backspace key for deleting the character to the left of the cursor. If you attempt to begin play without entering your name the highlight will return to ENTER NAME and you will have to enter something. The name is considered entered when the RETURN key is pressed.



START TWO PLAYER GAME



PLAY AGAINST ...

Satisfied with your name? Good. Now choose an opponent (as you can see, the difficulty levels are shown to the right of the names). Highlight and select the desired opponent to begin a one player game (see THE COMPUTER OPPONENTS).

HEAD OR TAILS ...

Having started a One Player Game, a 'coin' is 'tossed' to determine who will break. The result is shown thus ...

To begin play, select OK – either by pointing to it and pressing the right-hand mouse button or by simply pressing the 'RETURN' key. See PLAYING SNOOKER for details of how to play.

You cannot UNDO the last shot played (see PLAYING SNOOKER). You cannot use the computer to determine the best possible shot (see PLAYING SNOOKER). You can save the game to disk for later use (see DISK FEATURES). Any worthwhile human-produced scores and breaks will be saved to disk once the game reaches a conclusion (see SAVING SCORES AND BREAKS).

ENTER NAME 1

Both players must first register their names. If Player 1 has entered a name previously, then it is retained. The procedure for entering a new name is the same as detailed in START ONE PLAYER GAME. Both names will be retained for use with other options until they are changed.

ENTER NAME 2

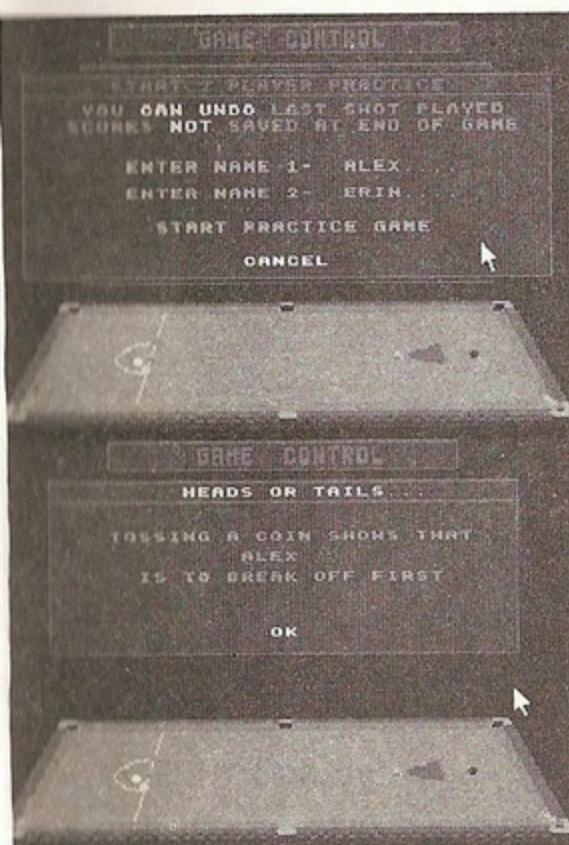
A name for Player 2 is entered as detailed above.

START GAME

Highlight and select to begin.



TWO PLAYER PRACTICE



HEAD OR TAILS ...

- ◀ Having started a Two Player Game, a 'coin' is 'tossed' to determine who will break. The result is shown thus ...

To begin play, select OK – either by pointing to it and pressing the right-hand mouse button or by simply pressing the 'RETURN' key. See PLAYING SNOOKER for details of how to play.

You can UNDO the last shot played (see PLAYING SNOOKER). You can use the computer to pot any ball for you or to determine the best possible shot. You can save the practice game to disk for later use (see DISK FEATURES). Any worthwhile scores and breaks are NOT saved to disk once the practice game reaches a conclusion.

ENTER NAME

Two names must be entered (unless they already have been via the two player game option).

START PRACTICE GAME

Highlight and select this to begin the practice session.

HEAD OR TAILS ...

- ◀ Having started a Two Player Practice game, a 'coin' is 'tossed' to determine who will break. The result is shown thus ...

To begin play, select OK – either by pointing to it and pressing the right-hand mouse button or by simply pressing the 'RETURN' key. See PLAYING SNOOKER for details of how to play.

SET UP TRICK SHOT



ENTER DEMO MODE



You can UNDO the last shot played (see PLAYING SNOOKER). You can use the computer to determine the best possible shot. You can save the trick shot to disk for later use (see DISK FEATURES). Note that scores are not kept in Trick Shot mode.

START TRICK SHOT EDITOR

Highlight and select to enter the Trick Shot Editor.

See USING THE TRICK SHOT EDITOR for details of how to use it.

Watching two computer-controlled opponents battle it out on the table can prove both absorbing and educational. Press the 'Esc' key during the demonstration to return to the GAME CONTROL menu. Note that while the cue is in motion the 'Esc' key has no immediate effect. You cannot save a demo game to disk. Any worthwhile scores and breaks are not saved to disk.

BEGIN DEMO GAME FROM THE START

Select this to see a complete game unfold before your very eyes.

START DEMO GAME FROM CURRENT LAYOUT

Select this to begin play from the layout shown below the GAME CONTROL window. Now you can see how the game that was previously in play unfolds in the hands of the professionals. You can also use this feature in conjunction with previously saved games to see how the computer would handle them (certain trick shots can also be used). Load the saved game then quit to the GAME CONTROL menu. Now select ENTER DEMO MODE and choose to begin it from the current layout.

DISK FEATURES



LOAD AN OLD GAME FROM DISK

Selecting this option presents you with a choice of 15 'slots' on the disk, each containing a previously saved game. Slots with no title are empty. To load the saved game of your choice simply select it (using either the mouse or keyboard). Once the saved game has loaded you resume play from it.

If you cannot remember the contents of any of the saved games simply highlight the saved game title in question to view the table arrangement below the panel. Holding down the left-hand mouse button allows you to move the highlight up and down the selection of saved games and view them.

CANNOT LOAD AN EMPTY FILE

◀ You cannot load an empty file, so don't try. This is what you are shown if you do.

SAVE CURRENT GAME TO DISK

Selecting this option presents you with a choice of 15 'slots' on the disk to which games can be saved. Pressing the RETURN key returns you to the Game Control menu. Otherwise, select the desired slot, be it an empty slot (shown as a line of 27 dots) or an existing one to be overwritten, as you would an option. Now use the keyboard to enter a name for the saved game. The name may be up to 27 characters in length. Unlike the player names, saved game names CAN include spaces, numbers, full stops and dashes. The BACKSPACE key removes the last character entered. Press RETURN to register the name and save the game. You will then be returned to the GAME CONTROL menu.

To allow you to distinguish between the four possible saved game types a three-letter code is added to the title of the game saved. You can see these in a column to the far right of the DISK FEATURES panel.

One Player Games are saved with the extension 1PG.

Two Player Games are saved with the extension 2PG.

Trick Shots are saved with the extension TRK.

Practice Games are saved with the extension PRC.

Note that with a slot highlighted, pressing the RETURN key automatically creates a title for the saved game.

One Player Games will be saved as ONE V [COMPUTER PLAYER NAME] [SCORE].

Two Player Games will be saved as ONE V TWO [SCORE].

Trick Shots will be saved as TRICK SHOT.

Practice Games will be saved as ONE V TWO [SCORE].

SAVING SCORES AND BREAKS

When a One or Two Player Game reaches its conclusion, the best human-produced scores and breaks are saved to disk. Note that this is provided a suitable disk is in the computer's internal drive – ie, a disk formatted for the purpose of storing scores and breaks (this includes the Jimmy White's Whirlwind Snooker disk) – and that the scores and breaks are high enough to merit saving in the first place.

VIEW BEST BREAKS 1PG AND 2PG

◀ Calls up this display of best breaks ...





VIEW BEST SCORES

- ◀ Calls up this display of best scores. There is a separate table for each of the four levels of computer opponent and the two player game.

COPYING SAVED GAMES

Here's a useful means of copying saved games to another disk. Take your save disk and insert it into the computer's internal drive. Use the SAVE option to call up the saved games or scores (this actually loads every saved game from disk). Remove this save disk and insert the disk to which the games are to be copied (ensure that it is formatted). Now use the SAVE option – it will save not only the game in question but the entire selection of saved games to the new disk.



OPTIONS

- ◀ The two options which cater for disk management are both used in the same way. If there's a problem erasing data, you will be warned with a 'CLUNK!' sound and this window ...

Select CANCEL to return to the GAME CONTROL menu.

ERASE ALL SAVED GAMES ON DISK

- ◀ Selecting this option calls up this window ...



Select YES to remove any saved games on the disk. You will then be returned to the GAME CONTROL menu. Note that this does not affect the rest of the disk.

This option also serves to create save game slots on a small section of a disk not previously used for saving games. Ensure that the write-protect tab is enabled, ie, the hole is closed. Insert the disk into the internal drive then select the ERASE option to create the save game slots on the disk.



RETURN TO TABLE

ERASE ALL SCORE DATA ON DISK

◀ Selecting this option calls up this window ...

Select YES to remove any scores and breaks saved on the disk. You will then be returned to the GAME CONTROL menu. Note that this does not affect the rest of the disk.

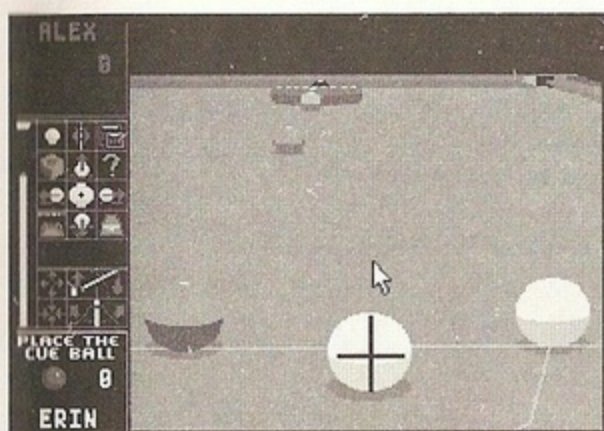
QUIT TO TITLE SCREEN SEQUENCE

If you have a hankering to see that pretty swirling whirlwind pattern again, select this option.

Selecting this option from the outset will take you straight into the TRICK SHOT mode. Otherwise, play will resume from the point at which it was abandoned – even if the computer was thinking.

PLAYING SNOOKER

CONTROL DURING PLAY



the focal point is the middle of this ball

There are three means to this end – two of them are mouse orientated, the other is via the keyboard. All are accessible at once. As with choosing options, the mouse moves an arrow. By pointing this arrow at an icon and pressing or pressing and holding down the left-hand or right-hand mouse button (or both even) the icon's function is activated. This arrow can also be used directly on the table and balls to activate certain functions.

A mix of mouse and keyboard control is recommended. Author Archer Maclean prefers to use only the icons for applying chalk, fine control of aim and actually taking a shot. Everything else he does by using the mouse directly on the table and balls.

The table is viewed from almost every possible angle via a remote camera which is effectively attached to the end of the cue. The camera 'focuses' on the central point shown here and its movement is relative to this point.

At the top of the screen is a control panel packed with small descriptive pictures of available functions – or 'icons'. These icons are selected by pointing at them with the mouse-controlled arrow and then pressing or pressing and holding down the left-hand or right-hand mouse button or both at once. Some functions behave differently depending on which mouse button has been pressed. Others behave the same regardless of which button is used to activate them. Note that this panel can also be placed down the left-hand side of the screen.

WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE

PLAYER 1 NAME

PLAYER 1 SCORE

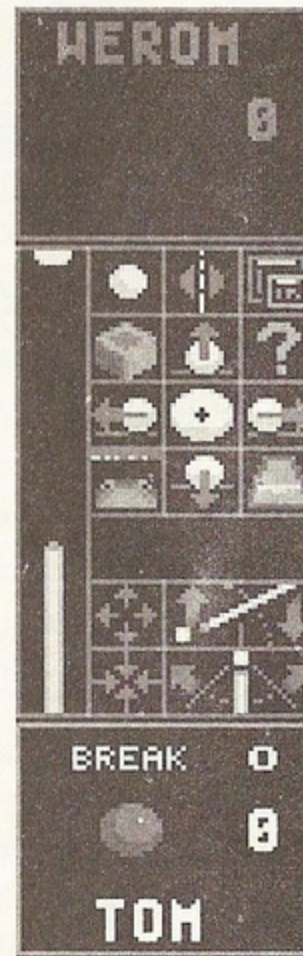
PLAYER 1 BREAK

SET POWER

PLAYER 2 BREAK

PLAYER 2 SCORE

PLAYER 2 NAME



VIEW Q BALL | VIEW LINE | GAME CONTROL

CHALK CUE | TOP SPIN | INFORMATION

SIDE SPIN | TAKE SHOT | SIDE SPIN

SCREEN TYPE | BACK SPIN | PLAN VIEW

FUNCTION MESSAGE WINDOW or UNDO

ZOOM OUT | VIEW ANGLE

ZOOM IN | CUE LEFT | CUE RIGHT

THE BALLS ARE IN MOTION

To show that a shot is in play and that balls are in motion, the mouse-controlled arrow undergoes a small transformation to look like this ...



Some functions are understandably not available while the shot is being played. The functions that can be used are detailed in CONTROLS.

THE BREAK

The winner of the toss gets to break first. This player also gets to move the cue ball around the 'D' at the top of the table. Simply use the mouse to point the arrow at the cue ball then hold down the left-hand mouse button the arrow will charge into a black hand to show that the ball has been 'grabbed'. You can now move the cue ball around the 'D' – but NOT outside it or through the three coloured balls in the 'D'. Note that the cue ball is actually correctly positioned for a suitable break – all you have to do is set the power and spin as you see fit.

POTTING A BALL

When a ball is potted in real snooker it hardly makes a sound. When a ball is potted in Jimmy Whites Whirlwind Snooker, a 'popping' sound is heard, just to let you know that it has gone in, and this small table appears in the control panel ...



As you can see, the ball potted is shown next to the table 'map' and the pocket is highlighted.

With a red in the bag, so to speak, you now must choose a colour to pot, as indicated by this icon in the control panel ...



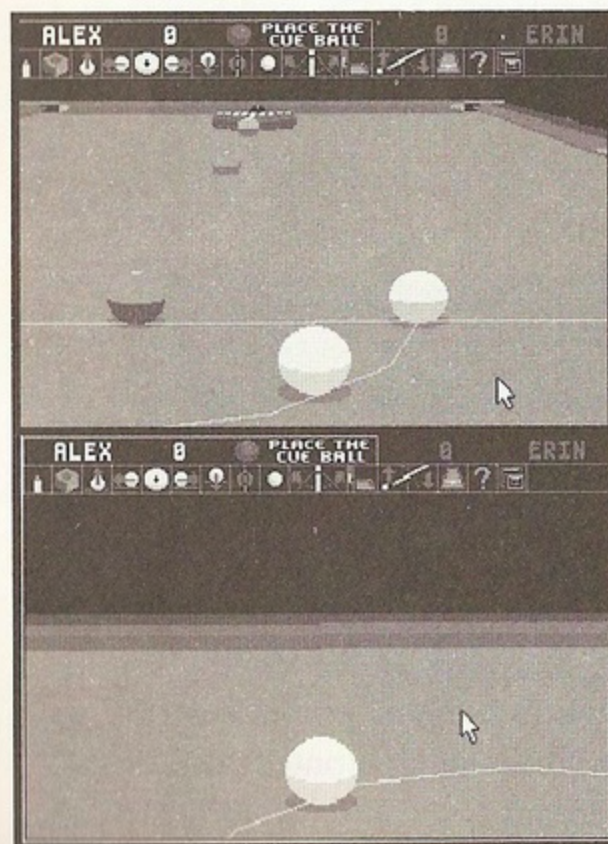
Use the mouse to move the arrow to point to the desired colour ball on the table then press the left-hand mouse button. Alternatively, press the equivalent number key (but NOT on the keypad) to choose, eg, key '2' for yellow, key '7' for black.

THE COMPUTER IS THINKING ...

This clock symbol is shown whenever the computer is thinking. It could be the computer opponent considering its next move or maybe you asked for help with the best possible shot available. Whatever the reason, the mouse pointer is not available while the computer thinks. Press the 'Esc' key if you wish to quit to the GAME CONTROL menu.



ICON CONTROLS



FOUL

- Any player who breaks the rules of snooker is penalised accordingly. With the points from the foul awarded to the 'innocent' player, this window is displayed ...

The 'innocent' player now has to choose whether to play a shot as normal or to make the 'guilty' player play again. Point the arrow at the desired letter and press either the left-hand or right-hand mouse button to make a choice. Alternatively, press either 'A' or 'B' on the keyboard.

TINK!

If a function cannot be performed, it won't be and a 'TINK!' sound will be heard.

Simply use the mouse to move the arrow so it points to the desired function icon then press a mouse button to activate it.

VIEW Q BALL

- You have to be 'on' the cue ball to take a shot. If the TAKE SHOT cue ball icon has a cross on it, you are 'on' the cue ball. Otherwise, press the left-hand mouse button to go straight in close to the cue ball thus ...

- A second press of the left-hand mouse button will rotate the view through 180 degrees. Press the right-hand mouse button to go to the cue ball thus ...

Press the right-hand mouse button a second time to rotate the view through 180 degrees. If you are already 'on' the cue ball, the view will be rotated through 180 degrees.

VIEW LINE

View the direction in which the cue ball will travel if it is uninterrupted and no spin is applied. Note that activating this function takes you to the cue ball if you weren't already 'on' it.

Press the left-hand mouse button to toggle on and off a single view line projected from the centre of the cue ball.

Press the right-hand mouse button to toggle on and off a double view line. The second view line shows the angle at which an uninterrupted cue ball without any spin applied will rebound off a cushion.

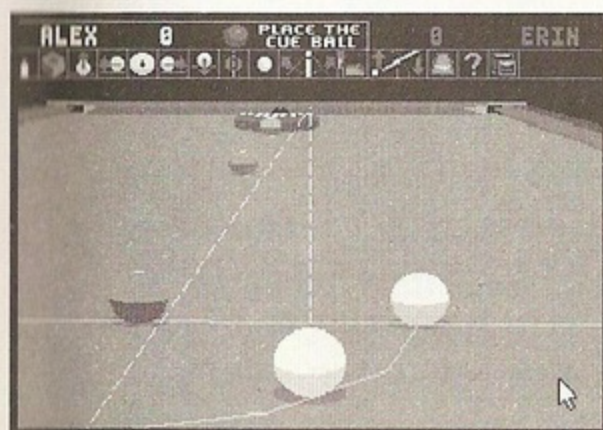
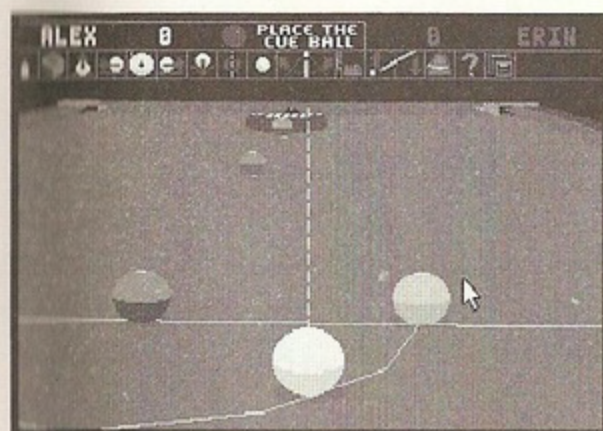
CONTROL

Press the left-hand mouse button to return to the GAME CONTROL menu.

Press the right-hand mouse button to call up this HELP menu ...

CHALK CUE

Press either the left-hand or right-hand button to apply chalk to the tip of the cue. This is used to improve the cue tip's 'grip' and so minimise the possibility of miscueing. Note that when playing a straight shot – ie, no spin is applied – you do not need any chalk. The greater the spin applied, the more chalk is required (there is still a remote chance of miscueing however).



TOP SPIN

Press either the left-hand or right-hand mouse button to move the hit point on the cue ball up from the centre to the top. The higher the hit point on the cue ball, the greater the top spin applied. Top spin is also used to swerve the cue ball (see THE ART OF SPIN AND SWERVE). Note that using this function takes you to the cue ball if you weren't already 'on' it.

SIDE SPIN (left)

Press either the left-hand or right-hand mouse button to move the hit point on the cue ball to the left from the centre. The further the hit point is to the left of the cue ball, the greater the right-hand side spin. Side spin is also used to swerve the cue ball (see THE ART OF SPIN AND SWERVE). Note that using this function takes you to the cue ball if you weren't already 'on' it.

SIDE SPIN (right)

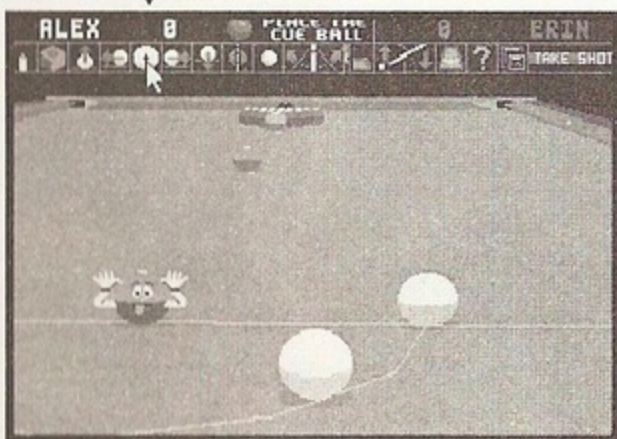
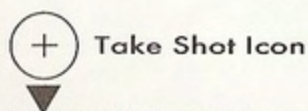
Press either the left-hand or right-hand mouse button to move the hit point on the cue ball to the right from the centre. The further the hit point is to the right of the cue ball, the greater the right-hand side spin. Side spin is also used to swerve the cue ball (see THE ART OF SPIN AND SWERVE). Note that using this function takes you to the cue ball if you weren't already 'on' it.

BACK SPIN

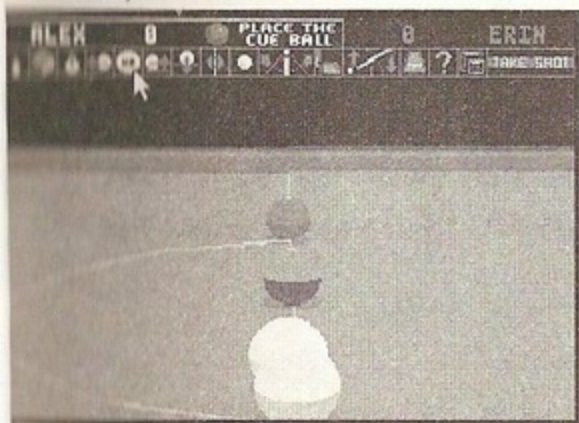
Press either the left-hand or right-hand mouse button to move the hit point on the cue ball down from the centre to the bottom. The lower the hit point on the cue ball, the greater the back spin applied. Back spin is also used to swerve the cue ball (see THE ART OF SPIN AND SWERVE). Note that using this function takes you to the cue ball if you weren't already 'on' it.

TAKE SHOT

Press either the left-hand or right-hand mouse button to call the cue into view and take the shot. The cue ball is always hit directly up the screen. Note that you must be 'on' the cue ball in order to take the shot. This is indicated by a cross in the centre of the TAKE SHOT cue ball icon thus



Take Shot Icon



The cross shows the point of impact of the cue on the cue ball. If you are not 'on' the cue ball, go to it by selecting the TAKE SHOT, VIEW LINE, VIEW Q BALL or SPIN icons.

◀ If you are 'on' the cue ball but the shot is blocked from a particular angle, say, by another ball or a cushion, then 'NO' is displayed in the centre of the TAKE SHOT cue ball icon thus ...

You cannot take a shot while 'NO' is displayed so move around and up and over the cue ball until the cross reappears. Whenever the cue ball is up against a cushion or behind another ball, the range of possible impact points is automatically calculated and displayed on the TAKE SHOT cue ball icon as you move around the cue ball. Note that by pressing and holding down one or both of the mouse buttons as the shot is taken you can actually follow the cue ball and the first ball it hits (see FOLLOWING THE SHOT). You can also manipulate the table or move 'on' to balls while the balls are in motion.

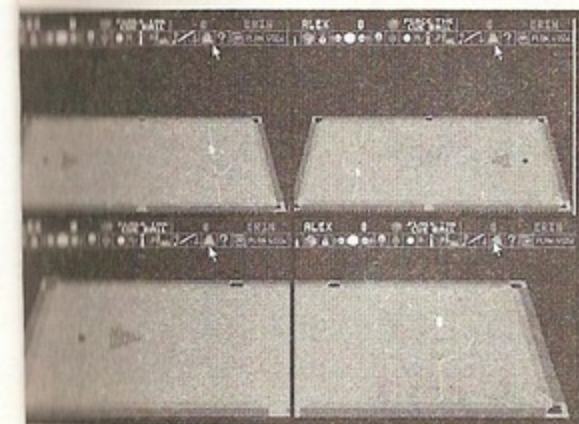
SCREEN TYPE

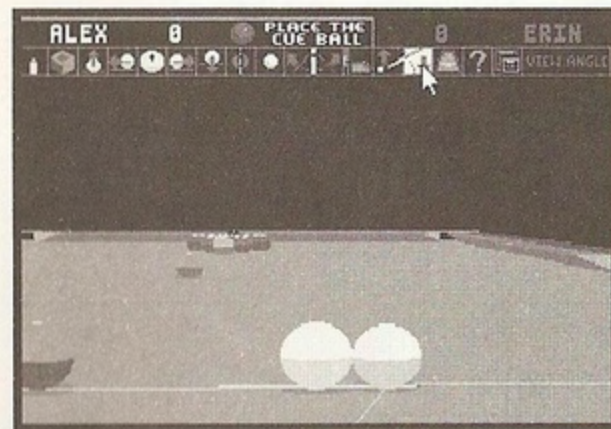
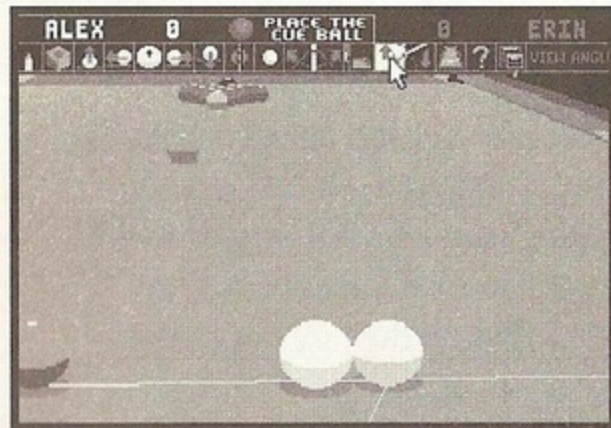
Press either the left-hand or right-hand mouse button to toggle the positioning of the icon panel, either above the table or to the side. It's advisable to position the panel at the side when playing up or down the table. Place the panel at the top of the screen when playing across the table.

PLAN VIEW

View the table from above. There are eight different views available. With the control panel positioned at the top of the screen, the table is viewed from the sides. When the control panel is positioned to the left of the screen, the table is viewed from the top and bottom.

- ◀ Press the left-hand mouse button to call up the first plan view thus ...
- ◀ A second press of the left-hand mouse button calls up a plan view from the other end or side of the table ...
- ◀ A third press of the left-hand mouse button calls up a closer look at one end or side of the table ...
- ◀ A fourth press of the left-hand mouse button calls up a closer look of the other end or side of the other end of the table ...





A fifth press of the left-hand mouse button would call up the first plan view again, and so on. Pressing the right-hand mouse button will take you back to the original 'in-play' view of the table. Pressing the right-hand button a second time however will return you to the last plan view selected with the left-hand mouse button. So, if you find a plan view to your liking and don't wish to step through time and time again with the left-hand mouse button, simply call up the desired plan view (using the left-hand mouse button of course) then press the right-hand mousebutton to 'remember' it. If you end up getting stuck between two plan views, select the TAKE SHOT icon to return to the original 'in-play' view.

VIEW ANGLE

- ◀ Increase the angle between the camera and the table, ie, the end or side of the table displayed at the top of the screen is 'lifted up' so that the camera looks 'over' the table thus ...

This is especially useful for raising the view and forming a 'bridge' over balls when the cue ball is blocked.

- ◀ Decrease the angle between the camera and the table, ie, the end or side of the table displayed at the top of the screen is 'pushed down' so that the camera looks 'along' the table thus ...

Press and hold down the left-hand mouse button to slowly affect the view angle.

Press and hold down the right-hand mouse button to affect the view angle at a 'medium' speed.

Press and hold down BOTH mouse buttons to quickly affect the view angle.

CUE LEFT

Rotates the table anticlockwise.

Press and hold the left-hand mouse button to rotate the table at a slow speed.

Press and hold the right-hand mouse button to rotate the table at a 'medium' speed.

Press and hold BOTH mouse buttons to rotate the table a high speed.

CUE RIGHT

Rotates the table clockwise.

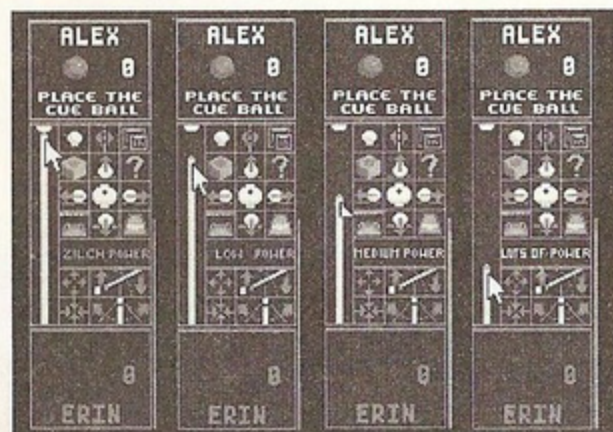
Press and hold the left-hand mouse button to rotate the table at a slow speed.

Press and hold the right-hand mouse button to rotate the table at a 'medium' speed.

Press and hold BOTH mouse buttons to rotate the table a high speed.

SET POWER

Choose the strength of the shot. This ranges from Zilch Power to Lots Of Power. Press and hold down either the left-hand or right-hand mouse button then move the mouse up and down to decrease and increase the cue power. The length of the cue in its box acts as a rough indication of the strength of the shot. The shorter the cue, the more powerful the shot. There are 88 shot strengths in total (and with 23,040 possible angles and 81 different spin points, that's a staggering 164 million possible shots). The relative strengths of the determined graduations of cue power are shown overleaf (the distances given are approximate and assume that the cue ball encounters no other balls on its travels, and that no form spin is applied to the cue ball).



◀ ZILCH POWER

The cue ball will travel approximately half its diameter.

◀ LOW POWER

The cue ball will travel the distance of approximately two balls.

◀ MEDIUM POWER

The cue ball will travel approximately three quarters the length of the table.

◀ LOTS OF POWER

The cue ball will travel the length of the table approximately four and quarter times.



INFORMATION

In a One or Two Player Game or Two Player Practice game, pressing the left-hand mouse button calls up this score information window.

This window shows, from the top, the maximum points available from the balls remaining, whether either player needs any snookers to win, the best break so far, the actual scores in board and traditional slider form – Player 1 is at the top, Player 2 is below. Shown above and below the players' scores are the quantities of balls potted. At the bottom of this window the type of game in play is shown.



Press and hold down the left-hand mouse button to keep this window on screen.

◀ In Trick Shot mode, pressing the left-hand mouse button calls up this Trick Shot control summary window ...

ASK COMPUTER FOR BEST SHOT

Pressing the right-hand button asks the computer to calculate and set up the best possible shot, either a pot or safety. Note that this function is only available in the Two Player Practice or Trick Shot options.

UNDO

When you point to an icon its function is shown here. However, if you point to this window when playing a Two Player Practice or Trick Shot, the word 'UNDO' is shown. Pressing the left-hand or right-hand button cancels the last shot taken (or in action) and resets the table to the arrangement prior to the shot.

ZOOM IN

Take a closer look at the action. The camera can zoom in this close ...

ZOOM OUT

Take a step back from the action. The camera can zoom out this far ...

USING THE KEYBOARD

V	View Line	4	Nominate Brown (During Game)
H	Side Spin (Left)	5	Nominate Blue (During Game)
J	Side Spin (Right)	6	Nominate Pink (During Game)
N	Back Spin	7	Nominate Black (During Game)
U	Top Spin	1	Place Red (Trick Shot Only)
M	Centralise Hit Point	2	Place Yellow (Trick Shot Only)
Z	Zoom In	3	Place Green (Trick Shot Only)
X	Zoom Out	4	Place Brown (Trick Shot Only)
Q	View Q Ball	5	Place Blue (Trick Shot Only)
P	Plan View	6	Place Pink (Trick Shot Only)
C	Chalk Cue	7	Place Black (Trick Shot Only)
W	Screen type	0	Clear Table (Trick Shot Only)
?	Information	BACKSPACE	Relay Table (Trick Shot Only)
S	Compute Best Shot (If Available)	ESC *	Game Control
A	Answer Question	+	Set Cue Power (Increase)
B	Answer Question	-	Set Cue Power (Decrease)
CRSR UP	View Angle (Decrease)	RETURN	Take Shot (Hold To Follow Ball)
CRSR DOWN	View Angle (Increase)	F10	UNDO (If Available)
CRSR LEFT	Cue Left	Ctrl	Repeat Previous Key Command
CRSR RIGHT	Cue Right	SHIFT	Repeat Previous Key Command
{	Cue Left (Fine Control)	Alt	Repeat Previous Key Command
}	Cue Right (Fine Control)	Alt	Repeat Previous Key Command
2	Nominate Yellow (During Game)	A	Repeat Previous Key Command
3	Nominate Green (During Game)	A	Repeat Previous Key Command

* Note that when the 'Esc' key is pressed during Two Player Practice or Trick Shot the shot last taken (or in action) is cancelled and the table reset to the arrangement prior to the shot. The point or points acquired from the shot are removed. When playing a One or Two Player Game, pressing the 'Esc' key does not have this effect. Whilst balls are moving, and the game waits until the current shot has ended.

USING THE MOUSE ON THE TABLE

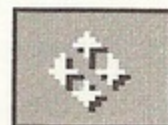
This is probably the most 'natural' method of playing Jimmy White's Whirlwind Snooker. As is the case with the icon control, combinations of mouse buttons being pressed or pressed and held down produces different functions. Here, however, the functions depend on whether the arrow is pointed at a ball or an empty area of table.

Move the arrow so it points to any area of the screen other than the icon panel or a ball. Press and hold down only the left-hand mouse button – the arrow will turn into this ...



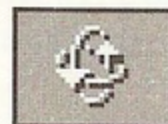
You can now rotate the table in a clockwise or an anticlockwise direction by using the mouse to 'draw' a circle around the camera's focal point (see WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE). The faster the mouse is moved, the faster the table rotates. The nearer the arrow is to the centre of the camera's focal point, the faster the table rotates.

Press and hold down only the right-hand mouse button while pointing at the table – the arrow will turn into this ...



Moving the mouse in a forward direction makes the camera zoom in on the table. Moving the mouse in a reverse direction makes the camera zoom out from the table (see ZOOM IN and ZOOM OUT in the ICON CONTROLS section).

Press and hold down both the left-hand and right-hand mouse buttons – the arrow will turn into this ...



You can now rotate and tilt the table in any direction by using the mouse to 'draw' a circle around the camera's focal point (see WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE). The faster the mouse is moved, the faster the table rotates and tilts. The nearer the arrow is to the centre of the camera's focal point, the faster the table rotates and tilts.

Use the mouse to point the arrow at any ball on the table. Pressing the left-hand mouse button puts you 'on' that ball. A second press of the left-hand mouse button while pointing at the ball in question rotates the table through 180 degrees. Note that this has a different effect in Trick Shot mode (see TRICK SHOT). If the ball touched by the arrow is not the cue ball, pressing the right-hand button lines up the centre of the ball in question with the centre of the cue ball and the view is adjusted accordingly.

If either view line is active, touching any ball other than the cue ball with the arrow and pressing the right-hand button has a different effect. In a One or Two Player Game, this action lines up the view line to run through the centre of the cue ball and that of the ball which was touched (this does not necessarily set up a perfect shot). In a Two Player Practice game or Trick Shot mode, the computer sets the parameters necessary to ensure that the ball touched is potted. All you have to do is take the shot. Used in conjunction with the UNDO function, this aids the understanding of angles.

As soon as the shot has been taken you may wish to follow the action. You could use the four plan views. Alternatively, you can enjoy a super-fast and impressive viewpoint as the camera swoops around the table following the cue ball. This is done by immediately holding down one or both of the mouse buttons or by ensuring that the arrow points to the TAKE SHOT icon and the mouse buttons are used as follows ...

Pressing and holding down the left-hand mouse button makes the camera follow the cue ball and the first ball hit by the cue ball from a viewpoint behind the cue ball. The same effect is achieved by pressing and holding down the 'RETURN' key.

FOLLOWING THE SHOT

USING THE TRICK SHOT EDITOR

Pressing and holding down the right-hand mouse button makes the camera follow the angle of the cue ball from the point at which the shot was taken.

Pressing and holding down both mouse buttons makes the camera follow the the angle of the first ball hit by the cue ball from the point at which the shot was taken.

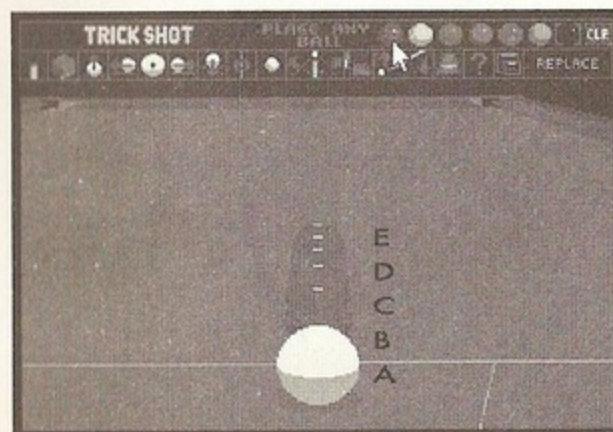
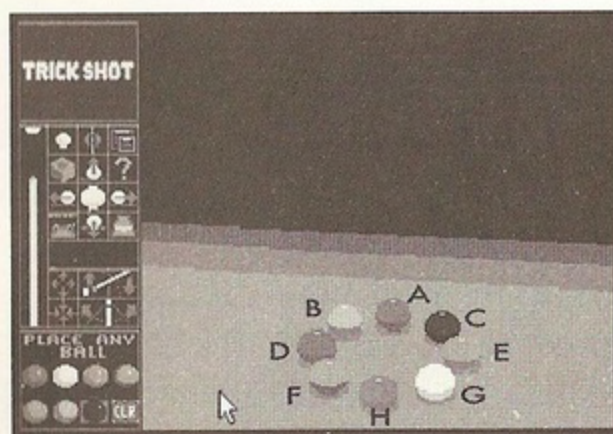
Pointing to the VIEW Q BALL icon and pressing and holding down the left-hand mouse button makes the camera follow the cue ball from behind. Alternatively, point to the VIEW Q BALL icon and first press the right-hand button to raise the camera off the table. Now press and hold down the left-hand button to follow the cue ball from behind but at a higher viewpoint.

Almost all of the functions available in a One or Two Player Game or Two Player Practice are available within this option. Those which are behave differently or simply do not work are detailed here.

The major difference between Trick Shot mode and the Game and Practice options is that the balls can be arranged at your leisure. To move any ball on the table, use the mouse to point the arrow at the desired ball and press the left-hand mouse button to move to it (pressing the right-hand button takes you to the ball but also lines up its centre with that of the cue ball in the process). Press and hold down the left-hand mouse button while pointing to the ball and move the mouse to move the ball around the table. The arrow will turn into this hand to show that the ball has been 'grabbed' ...



It shouldn't come as any great surprise to learn that you cannot place one ball on top of another. You cannot place balls outside of the table, on the cushions or in the pockets either.



To remove any ball other than the cue ball from the table, grab it (so the arrow becomes a hand) then press the 'DEL' key.

◀ You will notice that there are a few additions to the panel of icons – the collection of coloured balls in particular. These are used to place the balls on the table in one of two ways – either in circular form around the camera's focal point (see WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE) thus ...

◀ The letters show the order in which the balls are placed. This defaults to (A) if the table is moved and so the focal point is altered. Alternatively, the balls can be placed in a straight line in front of the camera's focal point thus ...

Use the mouse to point the arrow at one the ball icons. Press the left-hand mouse button to place the ball in question around the camera's focal point. Pressing the right-hand mouse button places the ball in a straight line ahead of the camera's focal point. Pressing the number keys (not on the keypad) – eg, key '1' for a red, key '7' for a black – also places the corresponding balls but in the arrangement last used (the default is the circular pattern). Note that you cannot place a ball if it already exists on the table.

CLR

Use the mouse to point the arrow at this icon. Press the left-hand mouse button to clear the table of every ball except the cue ball (the same effect is achieved by pressing the '0' key – but not on the keypad). Press the right-hand button to relay the table from scratch. The same effect is achieved by pressing the BACKSPACE key.

UNDO

Select this function with the left-hand mouse button to reset the table to the layout used prior to CLRing the table or playing a shot. Pressing the 'F10' key has the same effect.

Exiting from the Trick Shot mode to the Game Control menu UNDOes the previous shot or CLRance.

◀ Use the left-hand mouse button to select the INFO icon or press the '?' key to call up this summary of controls ...



USING THE COMPUTER TO TAKE SHOTS

SOLVING GAME PROBLEMS

If you need a little help potting a ball simply ask the computer to do it for you. First, activate a view line. Now point to the ball you wish to pot. Press the right-hand mouse button to make the computer set the approximate angle and power settings necessary to pot the ball.

If you find yourself stumped when it comes to playing a shot within a game situation, try this for size ... Press the 'Esc' key to exit to the Game Control menu. Now select the Trick Shot option to play the shot in a more flexible environment – ie, you can use the computer to show you how the shot should be taken (see USING THE COMPUTER TO TAKE SHOTS AND ASK COMPUTER FOR BESR SHOT). You can also use the Trick Shot option in the same way to solve saved games.

A TRICK SHOT TIP



People aren't perfect. Setting up the snooker balls on a real table is open to a very small margin of error. This is reproduced here. The pack of reds is relaid with every new game. To see this effect in action, follow these simple steps from within the Trick Shot option ...

Relay the table by pointing to 'CLR' and pressing the right-hand mouse button. Zoom in on a red ball and adjust the view so that the pack is seen thus ...

Now replay the table. With each press of the right-hand mouse button you will see the reds shuffle slightly as they are relaid. The program never produces the same layout twice.

If the mouse isn't moved in any way and no key is pressed for approximately four minutes during the Trick Shot mode, the program returns to the Game Control menu. Note that this only occurs in the Trick Shot mode.

GETTING STARTING



Welcome this brief guide to getting started with Jimmy White's Whirlwind Snooker. Before you attempt to play for real we recommend that you get a feel for the controls and the way that the balls work by using the Trick Shot option.

So, select the SET UP TRICK SHOT from the GAME CONTROL menu. You will be presented with this view of the table ...

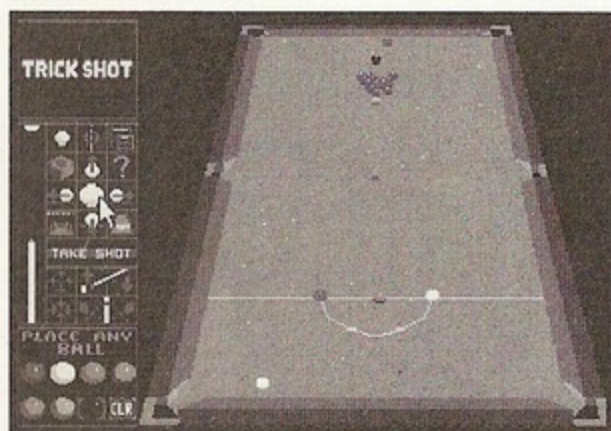
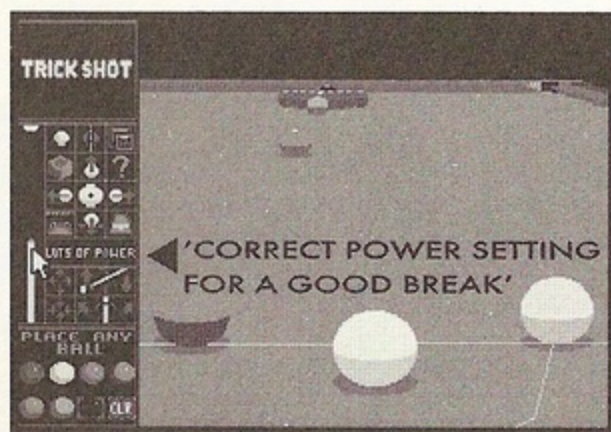
This is actually a perfect break position - but more of that later. There are three main methods of playing Jimmy White's Whirlwind Snooker. The first is by using the panel of small boxes ('icons') at the top of the screen. Each icon has its own function (some have more than one) which is activated by using the mouse-controlled arrow you see on screen. Move the arrow so that it points to the desired function. Now pressing or pressing and holding down the left-hand mouse button, the right-hand mouse button or both mouse button will activate the function.

The second method of control is the keyboard. The functions are simply activated by pressing the respective key (see the KEYBOARD SUMMARY).

Method Three is to use the mouse to manipulate the table and balls. The keyboard or icons are then used to activate certain functions, such as actually taking the shot. All three methods of control are available at once, so feel free to use any blend you see fit.

Right, your first shot. And seeing as the table's all set for a break, this might as well be it. When you first enter the Trick Shot option (or, indeed, any other option which involves actual play), the cue ball is always positioned for a perfect break. All that's required of the player is to set the strength of the shot.

Use the mouse to move the arrow to point to the SCREEN TYPE icon. Now press either the left-hand or right-hand mouse button to move the panel of icons at the top of the screen to the left-



hand side. (Alternatively, press the 'W' key). This makes setting the cue power a little easier. It also helps generally when playing a shot up or down the table as more of it's shown when the panel's placed vertically. When playing across the table, place the panel in the vertical position.

Point to the SET POWER cue and press and hold down either the left-hand or right-hand mouse button. Move the mouse up and down to adjust the power so that the cue's tip is next to the top of the icon description window thus ...

(Alternatively, you could use the '+' and '-' keys). This is the a near-perfect power setting for a healthy break - so let's do it. Point to the TAKE SHOT icon and press either the left-hand or right-hand mouse button to take the shot. (Alternatively, pressing the 'RETURN' key has the same effect). The arrow will change to show that the shot is being taken and will stay that way until the balls are no longer in motion. The cue ball should end up somewhere around here in the baulk region ...

If the cue ball hit the blue on the way back, that's just bad luck. Now let's take that shot again but with a difference. Point to the UNDO icon (which is also the icon description window) and press the left-hand mouse button to return the table layout to before the shot (you should hear a popping sound too).

Point to the TAKE SHOT icon again and this time press and hold down the left-hand mouse button to take the shot. The camera view will follow the cue ball and the first ball it hit. Select UNDO and play the shot again, this time holding down the right-hand mouse button as you play the shot. The camera will now follow the angle of the cue ball. Holding down both buttons while the shot is taken makes the camera follow the angle of the first ball hit by the cue ball. Try it.

A fourth means of following the shot takes you right into the heart of the action. By pointing to the VIEW Q BALL icon and pressing the left-hand mouse button while the shot is being played, you can follow the cue ball from directly behind. (Alternatively, press and hold the 'Q' key or hold down the 'RETURN' key while the shot is played).

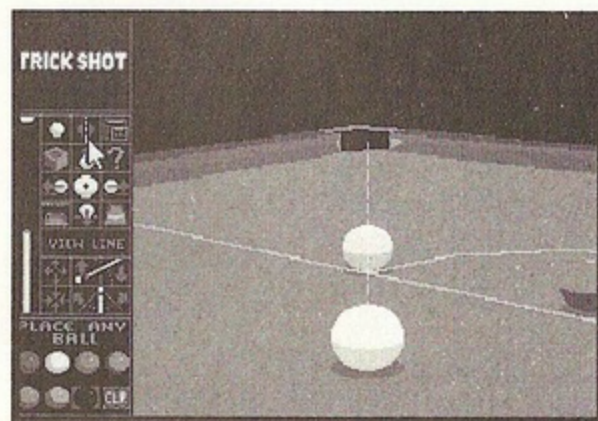
With a few practice breaks under your belt, let's try potting a ball - any ball. How about the yellow in the top corner pocket? First, move the brown ball out of the way. Point to the brown ball and press the left-hand mouse button. You should be 'taken' to the brown ball so that it is now the focus of your attention. Still pointing to the brown ball, press and hold down the left-hand mouse button to 'grab' the brown ball. (The arrow should turn into a black hand to indicate that the ball is 'grabbed'). Use the mouse to move the brown ball out of the way. (This method is used to move any ball around the table in Trick Shot mode).

Select the VIEW Q BALL icon (or press the 'Q' key) to go to the cue ball. To find the yellow ball you need to move the table round a bit. Point to the CUE LEFT/CUE RIGHT icon and press the left-hand mouse button or use the left and right arrow keys on the keyboard to perform the same function.

Alternatively, use the mouse to move the arrow so that it points to a clear area of the table. Press and hold down the left-hand mouse button (the arrow pointer should have changed shape). Now use the mouse to 'draw' a circle around the cue ball and so rotate the table. The faster the mouse is moved, the faster the table rotates.

Still holding down the left-hand mouse button, press and hold down the right-hand mouse button (the arrow pointer should have changed shape again). Now the mouse can be used to turn the table through all sorts of angles. (The angle vertical adjustment function is also available in icon form and via the keyboard - ie, the up and down arrow keys).

Release both mouse buttons and press the right-hand mouse button while pointing the arrow to a clear area of table. Moving the mouse will take you closer to or further from the table. (For further details of using the mouse on the table see USING THE MOUSE ON THE TABLE). (This function is also available in icon form on the vertical panel and via the keyboard - ie, the 'Z' and 'X' keys).



Anyway, back to the yellow ball ... With the yellow ball in sight 'grab' the cue ball and move it slightly further down the table to make the shot a little easier to take. To help line up the shot, point to the yellow ball and press the left-hand mouse button. This will line up the centre of the yellow ball with that of the cue ball. Now point to the cue ball and press the right-hand mouse button to view the yellow ball again. When lining up a shot it pays to make use of the VIEW LINE icon. Point to it and press the left-hand mouse button. A single broken view line should appear thus ...

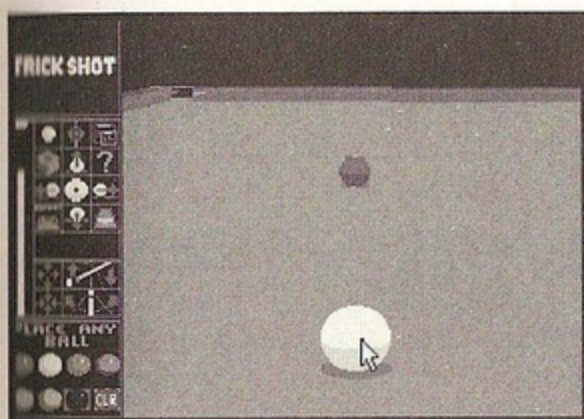
This view line shows where the shot will send the cue ball. Now you can adjust the intended angle of contact between the cue ball and the yellow ball by moving the table as before. Happy? Then take the shot ...

So the yellow didn't go in, eh? Fortunately in Trick Shot mode (and Two Player Practice for that matter) you can ask the computer for help. Select the VIEW LINE option but press the right-hand mouse button instead of the left-hand one. This calls up a double view line, the second one showing the angle at which the cue ball will rebound from a cushion - provided the shot is a normal one (ie, no spin is applied). Now point to the yellow ball and press the right-hand mouse button. If it's possible to pot the ball the computer will set up the approximate angle and power necessary to do so. All you have to do is take the shot. Note that the computer doesn't actually check to see if the ball will definitely go in - more often than not it does, but it's not guaranteed.

You can also use the computer to find the best available shot, be it a safety shot or a pot. Point to the information INFORMATION icon and press the right-hand mouse button. The computer will think for as long as is necessary. When the computer's finished thinking, you can take the shot.

So there you have it: you should now appreciate how straightforward Jimmy White's Whirlwind Snooker is to play. There's plenty more for you to discover - just don't be afraid to experiment (remember the UNDO function) and above all have fun!

THE ART OF SPIN AND SWERVE



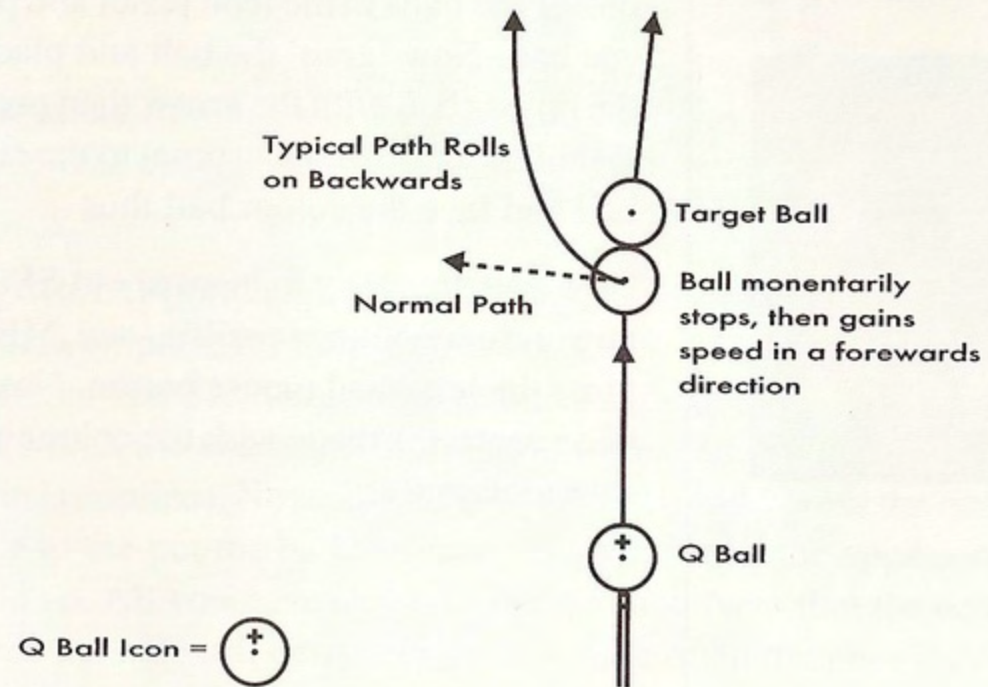
It makes sense to plan ahead in Snooker. Setting up the next shot is never easy, but it does help to at least know roughly where the cue ball will go before the shot's played. This is where spin comes in useful.

Select the SET UP TRICK SHOT option if you aren't already using it. Point to the 'CLR' icon and press the left-hand mouse button to clear the table of every ball but the cue ball. Point to any one of the balls in the icon panel and press the left-hand mouse button to place it in front of the cue ball. Now 'grab' the ball and place it in the centre of the table. Use the mouse to point to the colour ball with the arrow then press the right-hand mouse button to line up its centre with that of the cue ball. Now point to the cue ball and press the right-hand button to return to the cue ball and face the colour ball thus ...

Now you are ready to learn about SPIN and SWERVE. Take a normal shot, ie, simply set the power to something sensible - say, MEDIUM POWER - and point to the TAKE SHOT icon and press the left-hand mouse button. Note the way that the cue ball pretty much stops in its tracks once contact is made with the colour ball. Select UNDO to return the table layout to before the shot took place.

TOP SPIN

Point to the TOP SPIN icon and keep pressing the left-hand mouse button until the cross on the TAKE SHOT cue ball icon is at the very top, thus setting the top spin to the maximum. (Alternatively, press the 'U' key). Point to the CHALK CUE icon and apply three dabs of chalk with three presses of the mouse button (the flashing icon and chalking sounds will show you that the cue tip is being chalked). (Pressing the 'C' key has the same effect). Now take the shot ...



As you can see, the cue ball does not stop when contact is made with the colour ball. Instead, the effect is a follow through shot - the cue ball follows the ball it strikes.

That's all very well for straight shots - when you get them. What about when the cue ball has to hit the colour ball at an angle?

Select UNDO to return the table to the layout before the shot. 'Grab' the cue ball and move it slightly to the right.

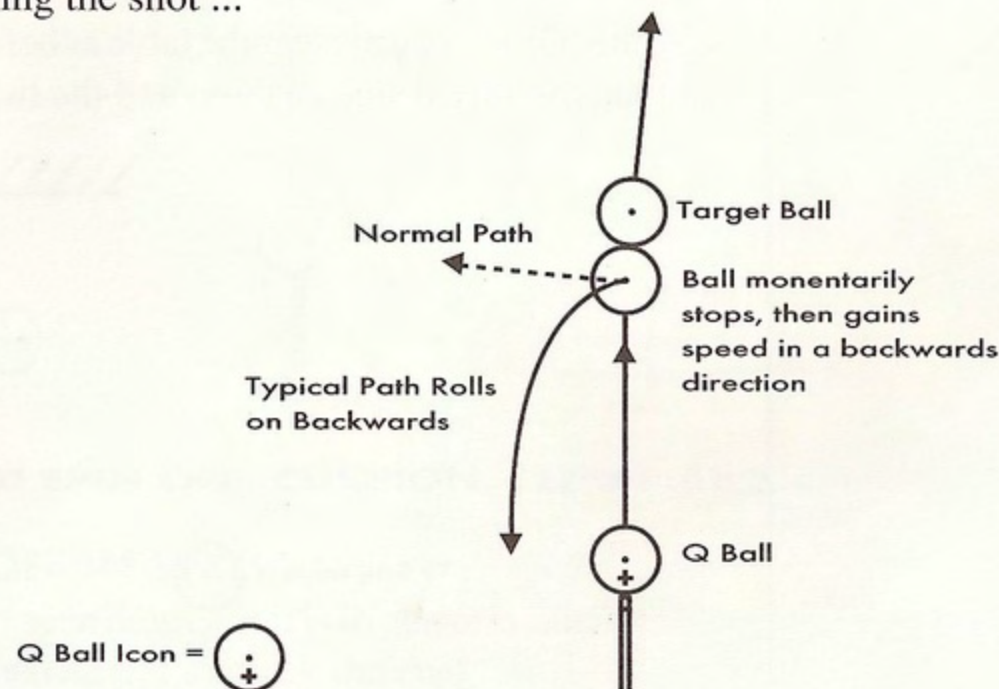
Release the mouse button then point to the VIEW LINE and press the left-hand or right-hand mouse button to turn on either view line and check that the cue ball will hit the colour ball, but at an angle. Now take the shot ...

You can see the angle at which the cue ball will leave the colour ball once contact is made. Select UNDO then set the top spin to the maximum. Apply three dabs of chalk then take the shot ...

With top spin applied, the cue ball still follows to a certain extent the ball it struck. Note that top spin is never passed on to the balls hit by the cue ball, and that all top spin is removed when the cue ball makes contact with a cushion.

BACK SPIN

With the cue ball lined up with the colour ball, point to the BACK SPIN icon and keep pressing the left-hand mouse button until the cross on the TAKE SHOT cue ball icon is at the very top, thus setting the back spin to the maximum. (Alternatively, use the 'N' key). Chalk the cue three times before taking the shot ...



SIDE SPIN

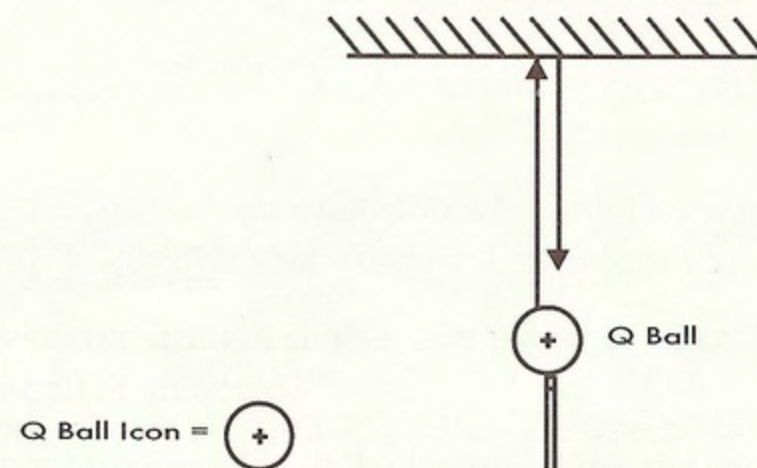
As you can see, the cue ball does not stop when contact is made with the colour ball. Instead, the effect is a screw back shot - the cue ball seems to rebound from the ball it strikes and shoots off in the opposite direction.

And what happens cue ball doesn't hit the colour ball straight on? Select UNDO and apply maximum back spin before chalking the cue three times and taking the shot ...

You can see that the cue ball still screws back to a certain extent from the ball it strikes. Note that back spin is never passed on to the balls hit by the cue ball, and that all back spin is removed when the cue ball makes contact with a cushion.

A cue ball with side spin applied behaves quite differently to one under the influence of top or back spin. Whereas top and back spin affect the cue ball once it has struck another ball, side spin really comes into effect when the cue ball strikes a cushion. The extent of the effect depends on the power of the shot and how long the cue ball has been in motion. Note that side spin is never passed on to the balls hit by the cue ball.

Use the 'CLR' icon to clear the table as before. Activate the double view line and rotate the table so that you face a side cushion and the two view lines overlap thus ...

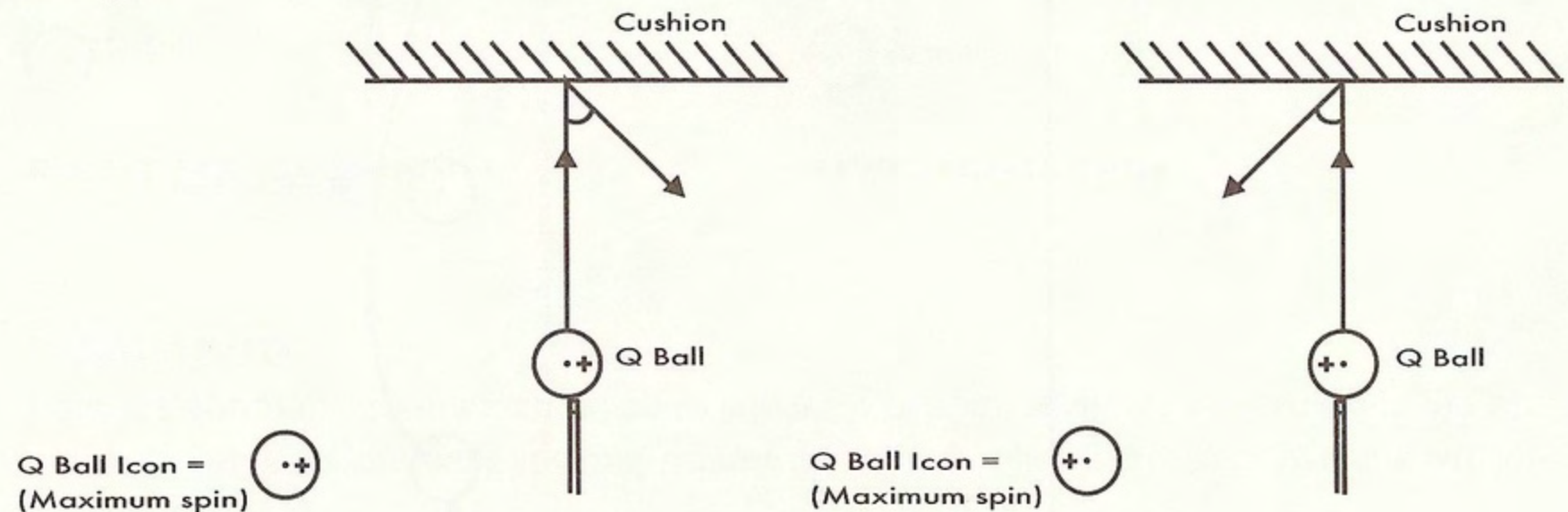


PLAIN BALL SHOT

This means that when the shot is taken the cue ball will bounce straight back in the direction from which it came. Try it. We will now see how side spin affects how the cue ball bounces off the cushion.

Point to the SIDE SPIN icon to the right of the cue ball. Keep pressing the left-hand mouse button until the cross on the TAKE SHOT cue ball icon is as far to the right as possible, thus setting the right-hand side spin to the maximum. (Alternatively, press the 'J' key). Chalk the cue three times and take the shot. The cue ball bounces off the cushion and to the right. The greater the right-hand spin, the further to the right the cue ball rebounds.

Obviously applying left-hand spin (the SIDE SPIN icon to the left of the TAKE SHOT icon) sees the cue ball rebounding off to the left. Alternatively, you can use the 'H' key for left-hand side spin.



RIGHT HAND SPIN OFF CUSHION

LEFT HAND SPIN OFF CUSHION

BREAKING OFF IN STYLE!

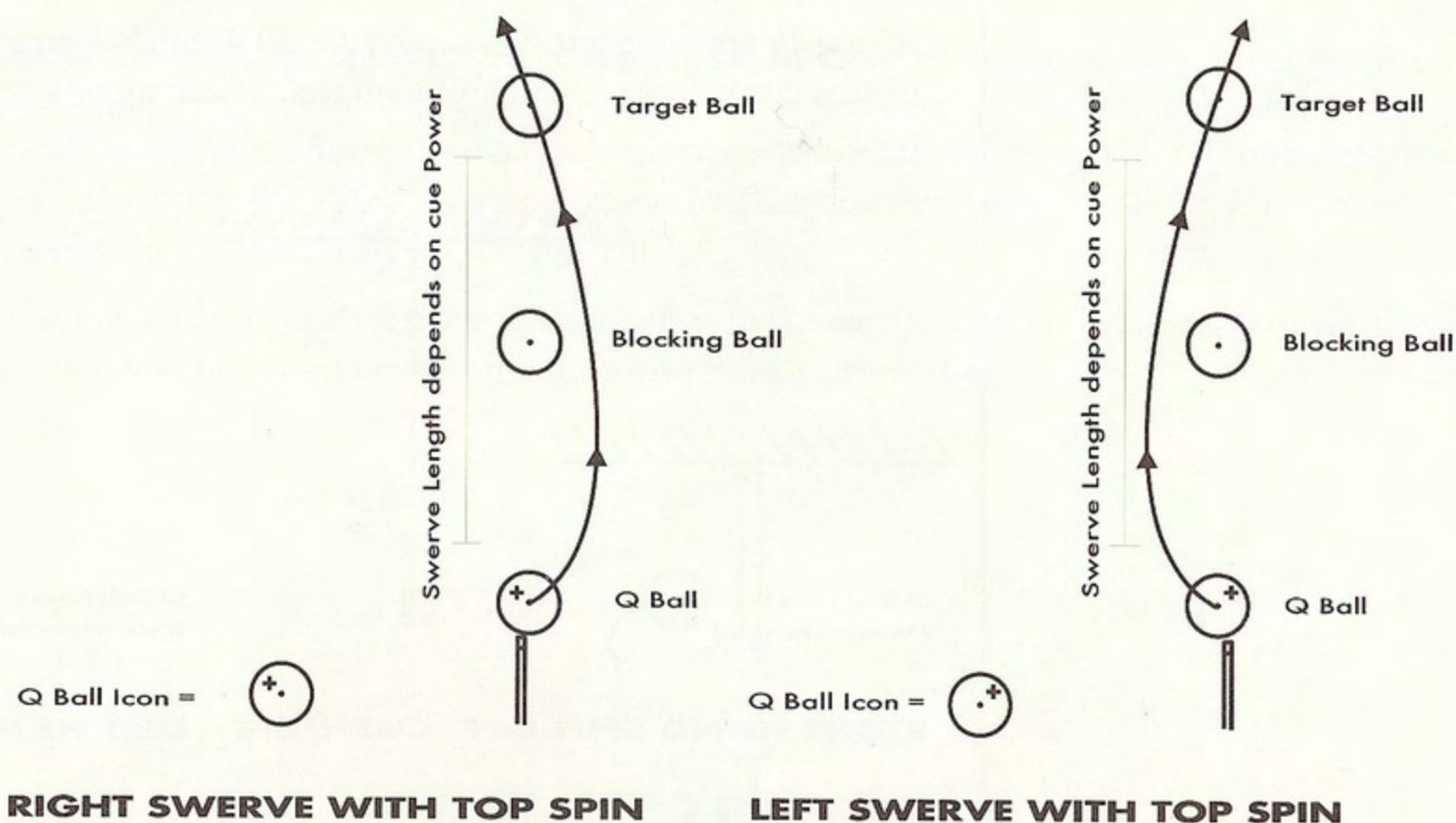
We have already seen how easy it is to perform a decent break. Now try taking a break with side spin applied (don't forget to chalk the cue).

SWERVE

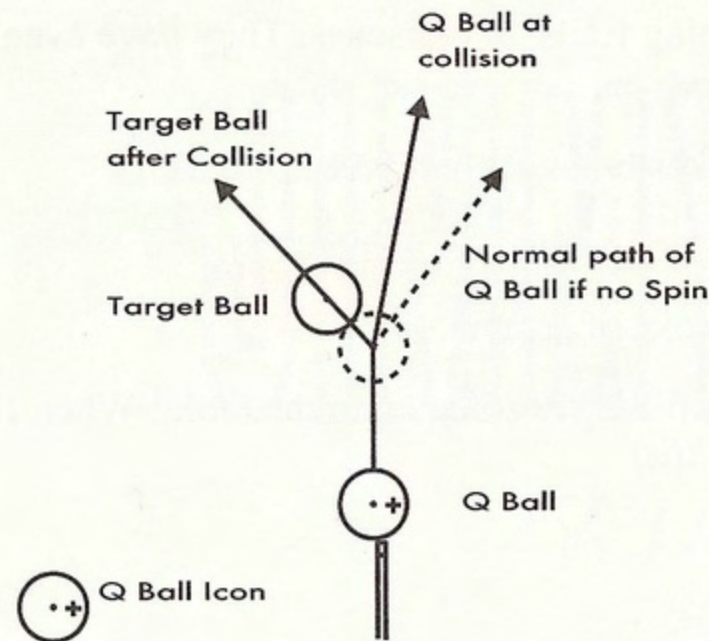
Swerve shots are surprisingly easy to perform - and often prove useful. A combination of top or back spin and side spin is all that's required. The severity of the swerve depends on the degree of spins applied and the strength of the shot. It also helps if no other ball gets in the way of the cue ball.

Clear the table as before. Set the top spin and right-hand side spin to the maximum. Chalk the cue and take the shot. The swerve to the left should easily be in evidence. To make the ball swerve to the right simply apply left-hand spin and top spin before chalking the cue and taking the shot.

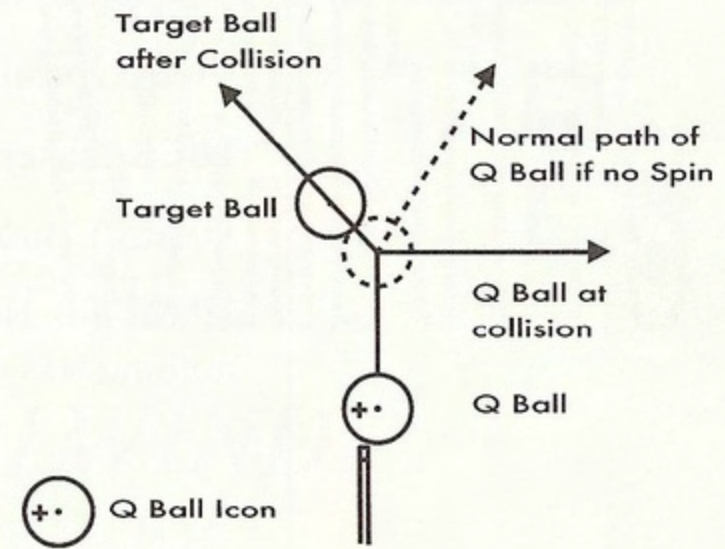
HEAD ON SHOT



ANGLE SHOT ON TARGET BALL



RIGHT HAND SPIN



LEFT HAND SPIN

A JIMMY TIP

When performing a shot which involves any form of spin, such as a swerve shot, don't forget to chalk your cue. Otherwise you may miscue and ruin the shot. Three dabs of chalk will always be enough.

**THE COMPUTER
OPPONENTS**

Here's a quick low-down on the breaks you can expect to see from the computer-controlled opponents. It's worth bearing in mind that the lower intelligence opponents are more than capable of performing fouls and miscues. They have even been known to lose the white to a pocket on occasions!

TOM typically makes breaks around the 13 mark.

DICK makes breaks of around 23 points.

HARRY makes breaks of around 45 points.

JIMMY ... Hey! Don't let this man onto the table! When Jimmy gets to work you can expect nothing less than 140s!

Virgin Games Présente

JIMMY WHITE'S

'WHIRLWIND' SNOOKER

© Archer Maclean 1991 © Virgin Games Ltd 1991

Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

Le programme de l'ordinateur, la documentation et les matériaux qui l'accompagnent, sont protégés par les Lois Nationales et Internationales des Droits d'Auteur. Il est interdit d'emmagasinier dans un système de récupération, de reproduire, traduire, copier, louer, prêter, diffuser ou représenter en public, le programme de l'ordinateur, la documentation et les matériaux qui l'accompagnent, sans la permission écrite expresse de Virgin Games Ltd. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés dans le monde entier. Ce programme, la documentation et les matériaux qui l'accompagnent, sont vendus selon les modalités et conditions de vente établies par Virgin Games Ltd. Une copie de ces conditions sera obtenue sur demande.

CREDITS

Conçu et écrit par Archer Maclean

Graphismes et Effets Sonores d'Archer Maclean

Musique de Michael Powell

Produit par Terry Haynes

TABLE DES MATIERES

CHARGEMENT	pg. 48	L'ORDINATER RELECHT	pg. 61
LA SEQUENCE	pg. 49	CONTROLES ICONES	pg. 62
OPTIONS	pg. 49	UTILILISER LE CLAVIER	pg. 70
CONTROLE DU JEU	pg. 49	UTILISER LA SOURIS SUR LA TABLE	pg. 71
CHOIX D'UNE OPTION	pg. 50	SUIVRE LA FRAPPE	pg. 72
COMMENCER JEU A UN JOUEUR	pg. 51	UTILISER L'EDITEUR DE COUPS	
COMMENCER JEU A DEUX JOUEUR	pg. 52	SPECTACULAIRES	pg. 73
ENTRAINEMENT A DEUX JOUEUR	pg. 53	UTILISER L'ORDINATEUR POUR FRAPPER	pg. 75
ETABLIR COUP SPECTACULAIRE	pg. 54	RESOUDRE LES PROBLEMES DE JEU	pg. 75
ENTRER EN MODE	pg. 54	UN TUYAU POUR LES COUPS	
CARACTERISTIQUES DE DISQUETTE	pg. 55	SPECTACULAIRES	pg. 76
RETOUR A LA TABLE	pg. 58	COMMENCER	pg. 77
JOURER AU SNOOKER	pg. 59	L'ART DE L'EFFET ET DE LA DEVIATION	pg. 81
CONTROLE PENDANT LE JEU	pg. 59	EFFET RETRO	pg. 82
CE QUE VOUS POUVEZ VOUS ATTENDRE	pg. 60	EFFET LATERAL	pg. 84
A VOIR		DEVIATION	pg. 86
LA SERIE	pg. 61	LES ADVERSAIRES-ORDINATEURS	pg. 88
BLOUSER UNE BILLE	pg. 61		
CHOIX DE COULER	pg. 61		

BIENVENUE !

Bienvenue à "Jimmy White's Whirlwind Snooker", de loin la meilleure simulation au monde de snooker sur ordinateur. "Jimmy White's Whirlwind Snooker" se conforme aux règles du snooker réel et les billes obéissent à la lettre aux lois de la physique. "Jimmy White's Whirlwind Snooker" permet à un ou deux joueurs de s'entraîner, de préparer et exécuter des coups spectaculaires ou de se mesurer l'un à l'autre ou aux quatre adversaires de niveaux différents contrôlés par ordinateur (l'un d'entre eux est Jimmy White en personne), et bien plus encore. Ce manuel a été conçu pour que vous tiriez le meilleur de ce produit de qualité. Si, pour une raison ou pour une autre, vous n'êtes pas entièrement satisfait du programme ou du manuel, écrivez-nous et expliquez-nous en détail les raisons de votre insatisfaction. Ceci nous aidera à éviter de refaire les mêmes erreurs à l'avenir.

ATTENTION !

Les disquettes sont magnétiques, exactement comme des cassettes du type "Desmond Decker : The Collection". Ne placez pas les disquettes à proximité de rayons X ou de champs magnétiques intenses, car cela effacerait les données qu'elles contiennent. N'essayez pas de faire de copies de sauvegarde de ces données, car cela pourrait les détruire ; de plus, c'est une violation des droits d'auteur, et Virgin Games Ltd n'est pas tenu responsable lorsque l'endommagement de disquettes est une conséquence directe de la violation des droits d'auteur.



Le nec plus ultra de sa catégorie ! Le mouvement de la bille est fantastique et tous les éléments du jeu réel sont présents ; en fait, il y a même des coups que vous pouvez faire, que vous ne pourriez pas faire dans la réalité. C'est comme si vous y étiez, sous les lumières. La seule différence, c'est que vos doigts ne touchent ni la queue de billard, ni la table

CHARGEMENT DE "JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER"

AMIGA

Pour profiter pleinement de ce produit, il vous faudra une Souris compatible et une Disquette de sauvegarde pour mettre en mémoire vos scores et vos parties.

Si votre Amiga est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes avant de le rallumer. Ceci supprimera tout virus potentiel et diminuera donc le risque d'infecter et peut-être de détruire votre disquette "Jimmy White's Whirlwind Snooker".

Introduisez la disquette "Jimmy White's Whirlwind Snooker" dans le lecteur interne de disquettes. Le programme se chargera et se mettra en route automatiquement. Si vous utilisez une souris pour jouer à "Jimmy White's Whirlwind Snooker", il faut la brancher sur l'entrée habituelle, c.à.d. l'entrée '1 JOYSTICK'. Sinon, vous pouvez utiliser le clavier.

ATARI ST

Pour profiter pleinement de ce produit, il vous faudra une Souris compatible et une Disquette de sauvegarde pour mettre en mémoire vos scores et vos parties. Si votre Atari ST est allumé, éteignez-le. Attendez au moins 30 secondes avant de le rallumer. Ceci supprimera tout virus potentiel et diminuera donc le risque d'infecter et peut-être de détruire votre disquette "Jimmy White's Whirlwind Snooker". Introduisez la disquette "Jimmy White's Whirlwind Snooker" dans le lecteur interne de disquettes. Appuyez sur le bouton 'reset' (remise à zéro), situé à l'arrière de l'Atari ST, ou bien éteignez l'ordinateur et rallumez-le ensuite. Le programme se chargera et se mettra en route automatiquement. Si vous utilisez une souris pour jouer à "Jimmy White's Whirlwind Snooker", il faut la brancher sur l'entrée habituelle, c.à.d. l'entrée '0'. Sinon, vous pouvez utiliser le clavier.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Si vous n'arrivez pas à charger "Jimmy White's Whirlwind Snooker", éteignez votre ordinateur et enlevez tous les périphériques externes, par exemple les imprimantes (ne déconnectez pas le moniteur ou la télévision), avant de recommencer la procédure de chargement. Si les problèmes de chargement persistent, insérez la disquette défectueuse (pas l'emballage) dans une enveloppe capitonnée de taille adéquate, en joignant votre nom et votre adresse. Pour faciliter le travail du service clientèle, veuillez expliquer de façon aussi détaillée que possible la configuration de votre équipement (sans oublier les dispositifs d'expansion

LA SEQUENCE DE TITRE



OPTIONS



de RAM). Envoyez l'enveloppe à : JWWS Replacements, Virgin Games Ltd, 16 Portland Road, London W11 4LA. Virgin Games Ltd fera tout son possible pour remplacer la disquette défectueuse sous 28 jours après réception.

Lorsque la séquence de titre apparaîtra à l'écran, vous saurez que le chargement de "Jimmy White's Whirlwind Snooker" s'est bien effectué. Pour passer cette séquence, il suffit d'appuyer sur l'un ou l'autre des boutons de la souris ou sur une touche quelconque du clavier, à l'exception de 'Ctrl', 'Caps Lock', 'Alt', 'A' ou 'SHIFT'.

Si au bout d'environ une minute, vous n'avez toujours pas passé la séquence de titre, le programme entrera en mode démonstration contrôlée par ordinateur, qui vous montre 10 sortes de coups différents. Il suffit d'appuyer sur la touche 'Esc' pour sortir du mode démonstration.

Lorsque vous jouez pour la première fois, on vous demandera, après la séquence de titre, d'entrer un mot de passe, qu'il vous faudra chercher dans le manuel historique. On vous donnera le numéro de page, la ligne sur laquelle se trouve le mot, et le numéro du mot (correspondant à sa position sur la ligne) : par exemple, si vous avez PAGE 4, LIGNE 1, MOT 1, cela correspond au mot de passe 'Jimmy'. Utilisez le clavier pour taper le mot de passe et appuyez ensuite sur RETURN.

Si le mot de passe est incorrect, on vous donnera deux chances supplémentaires. Si vous entrez trois mots de passe incorrects, le jeu ne pourra pas fonctionner. Dans ce cas, éteignez votre ordinateur et recommencez la procédure de chargement depuis le début. Si le mot de passe est correct, le menu GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU) s'affichera et vous pourrez commencer à jouer.

"Jimmy White's Whirlwind Snooker" a de nombreuses options. La plupart d'entre elles sont affichées dans des tableaux, ou des "fenêtres", comme ceci...

Certaines options ont leurs propres fenêtres. Lorsque vous sélectionnez une de ces options, sa fenêtre se placera au-dessus de la fenêtre précédente. Vous pouvez enlever, ou "fermer", cette nouvelle fenêtre, et retourner à la fenêtre précédente en sélectionnant CANCEL (ANNULER).

Si vous n'appuyez sur aucune touche et ne déplacez la souris dans aucune direction pendant environ une

CONTROLE DU JEU



minute (c'est également valable pendant toute sélection), la séquence de titre ré-apparaîtra. Remarque : sur la table affichée au-dessous de la fenêtre GAME CONTROL, les billes reprendront automatiquement leurs positions initiales. Pour retourner au menu GAME CONTROL à partir de n'importe laquelle des fenêtres d'options qui lui sont associées, il suffit d'appuyer sur la touche 'Esc'.

1. START ONE PLAYER GAME (COMMENCER JEU A UN JOUEUR)

Jouez en situation réelle contre l'un des quatre adversaires contrôlés par ordinateur, y compris Jimmy lui-même.

2. START TWO PLAYER GAME (COMMENCER JEU A DEUX JOUEURS)

Jouez en situation réelle contre un adversaire en chair et en os.

3. TWO PLAYER PRACTICE (ENTRAINEMENT A DEUX JOUEURS)

Jouez pour le plaisir contre un adversaire en chair et en os.

4. SET UP TRICK SHOT (ETABLIR COUP SPECTACULAIRE)

Placez les billes de façon à préparer des coups spectaculaires ou à résoudre des problèmes intervenus dans un autre mode du jeu. Vous pouvez également créer et jouer une situation de votre choix, car cette option a l'avantage de permettre à un joueur seul de s'entraîner.

5. ENTER DEMO MODE (ENTRER EN MODE DEMO)

Observez deux joueurs contrôlés par ordinateur pour voir comment ils font.

6. DISK FEATURES (CARACTERISTIQUES DE DISQUETTE)

Sauvegardez des parties sur disquette pour usage ultérieur, ou chargez des parties, des scores et des séries à partir de disquette.

7. OPTIONS

Effacez des disquettes toutes les parties et tous les scores sauvegardés. Vous pouvez également retourner à la séquence de titre à partir de là.

8. RETURN TO TABLE (RETOUR A LA TABLE)

Reprenez le jeu à partir de la table affichée sous le tableau GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU).

CHOIX D'UNE OPTION



AVEC LA SOURIS

Déplacez la flèche de façon à ce qu'elle pointe sur l'option souhaitée. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour mettre en évidence l'option en question, comme ceci....

Appuyez sur le bouton droit de la souris pour sélectionner l'option mise en évidence.

AVEC LE CLAVIER

Utilisez les touches flèches haut et bas (ou touches 'curseur') pour circuler à travers les options. Appuyez sur la touche RETURN pour sélectionner l'option mise en évidence.

CANCEL (ANNULER)

Il se peut que vous ayez sélectionné la mauvaise option ou que vous changiez d'avis. Dans l'un ou l'autre des cas, sélectionnez l'option CANCEL si elle est disponible, pour retourner au menu précédent d'options et de situation de jeu.

Vous ne pouvez pas UNDO (ENLEVER) le dernier coup (cf JOUER AU SNOOKER). Vous ne pouvez pas utiliser l'ordinateur pour déterminer le meilleur coup possible (cf JOUER AU SNOOKER). Vous pouvez sauvegarder la partie sur disquette pour usage ultérieur (cf DISK FEATURES - caractéristiques de disquette). Tous les scores et toutes les séries suffisamment élevés seront sauvegardés sur disquette à la fin d'une partie (cf SAUVEGARDE DES SCORES ET SERIES).

ENTER NAME 1 (ENTRER NOM 1)

Commencez par entrer votre nom (maximum de huit caractères, sans espaces). Vous ne pouvez utiliser que les 26 lettres de l'alphabet ; les autres caractères du clavier (les nombres par exemple) ne sont pas à votre disposition. Si vous voulez effacer le caractère à gauche du curseur, utilisez la touche BACKSPACE (retour arrière). Si vous essayez de commencer à jouer sans entrer votre nom, ENTER NAME sera à nouveau mis en évidence et vous devrez entrer quelque chose. L'ordinateur considère que le nom est entré lorsque vous tapez la huitième lettre ou lorsque vous appuyez sur la touche RETURN.





COMMENCER JEU A DEUX JOUEURS



PLAY AGAINST... (JOUER CONTRE)

Content de votre nom ? Bien. Maintenant, il faut choisir un adversaire (comme vous pouvez le voir, les niveaux de difficulté sont indiqués à droite des noms). Mettez en évidence et sélectionnez l'adversaire de votre choix pour commencer un jeu à un joueur (cf ADVERSAIRES-ORDINATEUR).

HEAD OR TAILS... (PILE OU FACE)

◀ Une fois que vous avez commencé un jeu à un joueur, une 'pièce' est lancée en l'air pour déterminer le joueur qui commence. Le résultat apparaît, comme ceci...

Pour commencer à jouer, sélectionnez OK - soit en pointant dessus et en appuyant sur le bouton droit de la souris, soit en appuyant simplement sur la touche RETURN. Reportez-vous à la section JOUER AU SNOOKER pour plus de détails sur la manière de jouer.

Vous ne pouvez pas UNDO (ENLEVER) le dernier coup (cf JOUER AU SNOOKER). Vous ne pouvez pas utiliser l'ordinateur pour déterminer le meilleur coup possible (cf JOUER AU SNOOKER). Vous pouvez sauvegarder la partie sur disquette pour usage ultérieur (cf DISK FEATURES - caractéristiques de disquette). Tous les scores et toutes les séries suffisamment élevés seront sauvegardés sur disquette à la fin d'une partie (cf SAUVEGARDE DES SCORES ET SERIES).

ENTER NAME 1 (ENTRER NOM 1)

Les deux joueurs doivent commencer par enregistrer leurs noms. Si le Joueur 1 a déjà entré un nom, ce nom est conservé. La procédure pour entrer un nouveau nom est identique à celle décrite dans START ONE

PLAYER GAME (COMMENCER JEU A UN JOUEUR).

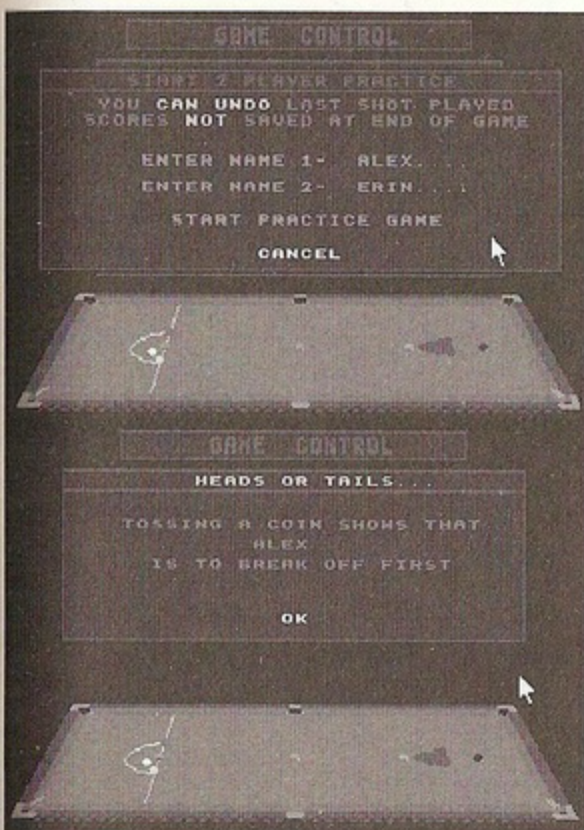
Les deux noms seront conservés et utilisés pour les autres options, jusqu'à ce que vous en changiez.

ENTER NAME 2 (ENTRER NOM 2)

Le nom du Joueur 2 est entré comme décrit ci-dessus.



ENTRAINEMENT A DEUX JOUEURS



START GAME (COMMENCER PARTIE)

Mettez en évidence et sélectionnez cette option pour commencer.

HEAD OR TAILS ... (PILE OU FACE)

Une fois que vous avez commencé un jeu à deux joueurs, une 'pièce' est lancée en l'air pour déterminer le joueur qui commence. Le résultat apparaît, comme ceci...

Pour commencer à jouer, sélectionnez OK - soit en pointant dessus et en appuyant sur le bouton droit de la souris, soit en appuyant simplement sur la touche RETURN. Reportez-vous à la section JOUER AU SNOOKER pour plus de détails sur la manière de jouer.

Vous pouvez UNDO (ENLEVER) le dernier coup (cf JOUER AU SNOOKER). Vous pouvez utiliser l'ordinateur pour blouser n'importe quelle bille à votre place ou pour déterminer le meilleur coup possible. Vous pouvez sauvegarder la partie d'entraînement sur disquette pour usage ultérieur (cf DISK FEATURES - caractéristiques de disquette). Les scores et les séries, même s'ils sont élevés, Ne seront PAS sauvegardés sur disquette à la fin d'une partie.

ENTER NAME (ENTRER NOM)

Vous devez entrer deux noms (à moins qu'ils n'aient déjà été entrés avec l'option Two Player Game [Jeu à Deux Joueurs]).

START PRACTICE GAME (COMMENCER PARTIE D'ENTRAINEMENT)

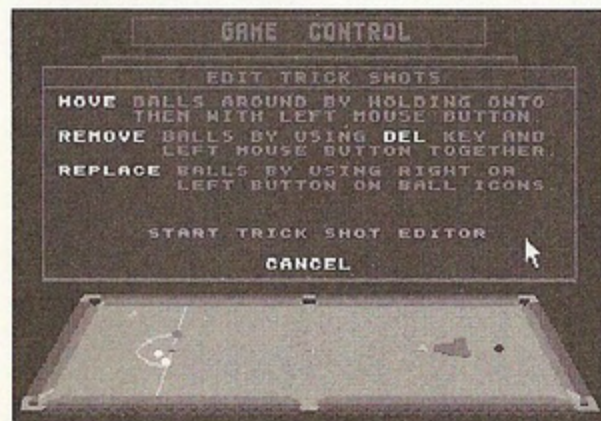
Mettez en évidence et sélectionnez cette option pour commencer la session d'entraînement.

HEAD OR TAILS ... (PILE OU FACE)

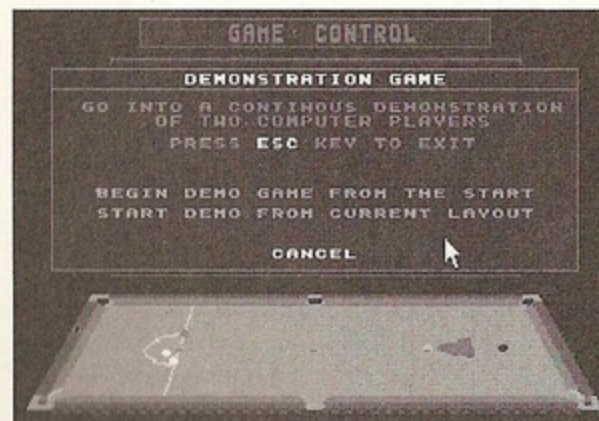
Une fois que vous avez commencé une partie d'entraînement à deux joueurs, une 'pièce' est lancée en l'air pour déterminer le joueur qui commence. Le résultat apparaît, comme ceci...

Pour commencer à jouer, sélectionnez OK - soit en pointant dessus et en appuyant sur le bouton droit de la souris, soit en appuyant simplement sur la touche RETURN. Reportez-vous à la section JOUER AU SNOOKER pour plus de détails sur la manière de jouer.

ETABLIR COUP SPECTACULAIRE



ENTRER EN MODE DEMO



Vous pouvez UNDO (ENLEVER) le dernier coup (cf JOUER AU SNOOKER). Vous pouvez utiliser l'ordinateur pour déterminer le meilleur coup possible. Vous pouvez sauvegarder le coup spectaculaire sur disquette pour usage ultérieur (cf DISK FEATURES - caractéristiques de disquette). Remarque : les scores ne sont pas conservés en mode Trick Shot (Coup Spectaculaire).

EDITEUR DE COUPS SPECTACULAIRES

Mettez en évidence et sélectionnez cette option pour entrer dans l'Editeur de Coups Spectaculaires.

Reportez-vous à la section UTILISER L'EDITEUR DE COUPS SPECTACULAIRES pour plus de détails.

L'observation du jeu des deux adversaires contrôlés par ordinateur peut s'avérer à la fois passionnant et éducatif. Appuyez sur la touche 'Esc' pendant la démonstration pour retourner au menu GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU). Remarque : si la queue de billard est en mouvement, la touche 'Esc' n'aura pas d'effet immédiat. Vous ne pouvez pas sauvegarder un jeu démo sur disquette. Les scores et les séries, même s'ils sont élevés, ne sont pas sauvegardés sur disquette.

COMMENCER PARTIE DEMO DEPUIS LE DEBUT

Sélectionnez cette option pour voir une partie entière se dérouler sous vos yeux.

COMMENCER PARTIE DEMO A PARTIR DE LA POSITION ACTUELLE

Sélectionnez cette option pour commencer à jouer à partir de la position affichée sous la fenêtre GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU). Vous pouvez alors observer comment des professionnels prennent en main la partie précédemment en cours. Vous pouvez utiliser cette option conjointement avec des parties précédemment sauvegardées, pour voir comment l'ordinateur les jouerait (certains coups spectaculaires peuvent également être utilisés). Chargez la partie sauvegardée, puis retournez au menu GAME CONTROL. Sélectionnez alors ENTER DEMO MODE (ENTRER EN MODE DEMO) et choisissez de commencer à partir de la position actuelle.

CARACTERISTIQUES DE DISQUETTE



CHARGER UNE ANCIENNE PARTIE A PARTIR DE DISQUETTE

La sélection de cette option fait apparaître sur la disquette un choix de 15 "fentes", chacune contenant une partie précédemment sauvegardée. Les fentes sans titre sont vides. Pour charger la partie sauvegardée de votre choix, il suffit de la sélectionner (en utilisant soit la souris, soit le clavier). Une fois que la partie sauvegardée est chargée, vous reprenez le jeu là où vous vous étiez arrêté.

Si vous n'arrivez pas à vous rappeler du contenu d'une partie sauvegardée, il suffit de mettre en évidence le titre de la partie sauvegardée pour visualiser, sous le tableau, la position des billes sur la table. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour déplacer la barre de sélection de haut en bas sur les jeux sauvegardés et les visualiser.

IMPOSSIBLE DE CHARGER UN DOSSIER VIDE

◀ Vous ne pouvez pas charger un dossier vide, donc n'essayez pas. C'est ce qui apparaît si vous le faites.

SAUVEGARDER PARTIE ACTUELLE SUR DISQUETTE

La sélection de cette option fait apparaître sur la disquette un choix de 15 "fentes", dans lesquelles les parties peuvent être sauvegardées. Appuyez sur la touche RETURN si vous voulez retourner au menu GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU). Sinon, sélectionnez la fente souhaitée, qu'elle soit vide (une ligne de 27 points) ou non (vous allez alors écrire dessus), comme vous sélectionneriez une option. Utilisez maintenant le clavier pour entrer le nom de la partie sauvegardée. Le nom peut avoir un maximum de 27 caractères. Contrairement aux noms de joueurs, les noms de parties sauvegardées PEUVENT inclure espaces, nombres, points et tirets. La touche BACKSPACE (retour arrière) permet d'effacer le dernier caractère entré. Appuyez sur RETURN pour enregistrer le nom et sauvegarder la partie. Vous retournerez alors au menu GAME CONTROL.

Pour vous permettre de faire une distinction entre les quatre différentes sortes de parties sauvegardées, un code de trois lettres est ajouté au titre de la partie sauvegardée. Ces codes sont affichés dans une colonne à l'extrême droite du tableau DISK FEATURES (Caractéristiques de Disquette).

Les Parties à Un Joueur sont sauvegardées avec le code 1PG.

Les Parties à Deux Joueurs sont sauvegardés avec le code 2PG.

Les Coups Spectaculaires sont sauvegardés avec le code TRK.

Les Parties d'Entraînement sont sauvegardées avec le code PRC.

Remarque : lorsqu'une fente est mise en évidence, vous créez automatiquement un titre pour la partie sauvegardée en appuyant sur la touche RETURN.

Les Parties à Un Joueur seront sauvegardées sous la forme UN V [NOM DU JOUEUR ORDINATEUR] [SCORE].

Les Parties à Deux Joueurs seront sauvegardées sous la forme UN V DEUX [SCORE].

Les Coups spectaculaires seront sauvegardés sous la forme TRICK SHOT (COUP SPECTACULAIRE).

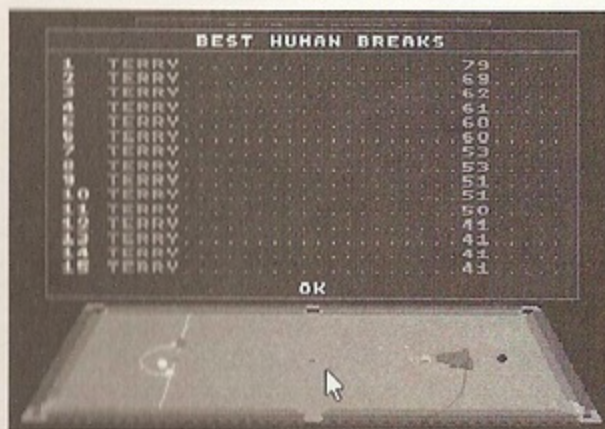
Les Parties d'Entraînement seront sauvegardées sous la forme UN V DEUX [SCORE].

SAUVEGARDE DES SCORES ET SERIES

A la fin d'une partie à Un ou Deux Joueurs, les meilleurs scores et séries seront sauvegardés sur disquette. Ceci n'est valable que s'il y a une disquette adéquate dans le lecteur interne de l'ordinateur, c.à.d., une disquette formatée pour sauvegarder les scores et séries (ceci inclut la disquette de "Jimmy White's Whirlwind Snooker"), et si les scores et séries sont suffisamment élevés pour valoir la peine d'être conservés.

VIEW BEST BREAKS 1PG AND 2PG (VISUALISER MEILLEURES SERIES 1PG ET 2PG)

◀ Pour afficher à l'écran les meilleures séries...





VISUALISER MEILLEURS SCORES

◀ Pour afficher à l'écran les meilleurs scores. Il y a un tableau séparé pour chacun des quatre niveaux correspondant aux adversaires-ordinateur et pour la partie à deux joueurs.

COPIE DE JEUX SAUVEGARDES

Voici un moyen bien utile pour copier des jeux sauvegardés sur une autre disquette. Prenez votre disquette de sauvegarde et introduisez-la dans le lecteur interne de l'ordinateur. Utilisez l'option SAVE (SAUVEGARDE) pour afficher à l'écran les parties ou les scores sauvegardés (cela permet en fait de charger toutes les parties sauvegardées à partir de la disquette). Enlevez la disquette de sauvegarde et introduisez la disquette sur laquelle vous voulez copier les parties (assurez-vous qu'elle est bien formatée). Utilisez alors l'option SAVE ; cela permettra de sauvegarder sur la nouvelle disquette non seulement la partie en question, mais la sélection complète de toutes les parties sauvegardées.

OPTIONS

Les deux options vous permettant de contrôler votre disquette fonctionnent de la même façon. Si l'effacement des données pose un problème, vous en serez averti par un bruit bizarre et par l'apparition de cette fenêtre... Sélectionnez CANCEL (ANNULER) pour retourner au menu GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU).

EFFACER TOUTES LES PARTIES SAUVEGARDEES SUR DISQUETTE

Sélectionnez cette option pour faire apparaître cette fenêtre...

◀ Sélectionnez YES (OUI) pour effacer toutes les parties sauvegardées sur la disquette. Vous retournerez alors au menu GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU). Remarque : Ceci n'a pas d'effet sur le reste de la disquette. Cette option sert également à créer des "fentes" de sauvegarde de parties sur une petite section de la disquette, n'ayant pas été utilisée précédemment pour sauvegarder des parties. Assurez-vous que votre disquette est protégée contre l'écriture, autrement dit, que le trou est fermé. Introduisez la disquette dans le lecteur interne, puis sélectionnez l'option ERASE (EFFACER) pour créer les fentes de sauvegarde de parties sur la disquette.



RETOUR A LA TABLE

EFFACER TOUTES LES DONNEES DE SCORE SUR DISQUETTE

◀ Sélectionnez cette option pour faire apparaître cette fenêtre...

Sélectionnez YES (OUI) pour effacer tous les scores et toutes les séries sauvegardées sur la disquette. Vous retournerez alors au menu GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU). Remarque : Ceci n'a pas d'effet sur le reste de la disquette.

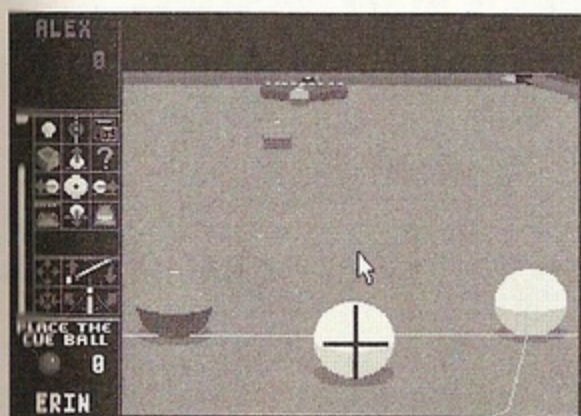
ALLER A LA SEQUENCE DE TITRE

Si vous ne pouvez résister à l'envie de revoir ces ravissantes images tourbillonnantes, sélectionnez cette option.

La sélection de cette option au tout début vous emmènera directement en mode TRICK SHOT (COUP SPECTACULAIRE). Sinon, la partie reprendra là où vous l'aviez laissée, même si c'était au tour de l'ordinateur de réfléchir.

JOUER AU SNOOKER

CONTROLE PENDANT LE JEU



LE POINT DE FOCUS EST AU CENTRE DE CETTE BILLE

Il y a trois méthodes pour contrôler le jeu, deux d'entre elles utilisent la souris, la troisième le clavier. Toutes sont accessibles en même temps. De même que pour le choix d'options, la souris permet de déplacer une flèche. En pointant la flèche sur une icône et en appuyant sur (ou en maintenant enfoncé) le bouton gauche ou le bouton droit de la souris (ou même les deux ensemble), vous activez la fonction de l'icône. Cette flèche peut également être utilisée directement sur la table et les billes pour activer certaines fonctions.

Il est conseillé d'utiliser à la fois contrôle souris et contrôle clavier. L'auteur du jeu, Archer Maclean, préfère utiliser les icônes pour appliquer la craie, contrôler son tir avec précision et frapper la bille. Pour tout le reste, il utilise la souris directement sur la table et les billes.

La table est visualisée sous presque tous les angles possibles grâce à une caméra télécommandée fixée à l'extrémité de la queue de billard. La caméra se focalise sur le point central indiqué ici et se déplace par rapport à ce point.

En haut de l'écran, un tableau de contrôle est affiché avec des petites images descriptives des fonctions disponibles, appelées également "icônes". Pour sélectionner ces icônes, il faut pointer sur elles avec la flèche contrôlée par la souris, puis appuyer sur (ou maintenir enfoncé) le bouton gauche ou le bouton droit de la souris (ou les deux en même temps). Certaines fonctions opèrent différemment selon le bouton de la souris que vous utilisez. D'autres opèrent de la même façon quel que soit le bouton utilisé pour les activer. Remarque : ce tableau peut également être transféré à gauche de l'écran.

CE QUE VOUS POUVEZ VOUS ATTENDRE A VOIR

NOM DU JOUEUR 1

SCORE DU JOUEUR 1

SERIE DU JOUEUR 1

ETABLIR PUISSANCE

SERIE DU JOUEUR 2

SCORE DU JOUEUR 2

NOM DU JOUEUR 2



1. VISUALISER BILLE DE CHOC

2. LIGNE DE VUE

3. CONTROLE DU JEU

4. APPLIQUER CRAIE

5. EFFET COULE

6. RENSEIGNEMENTS

7. EFFET LATERAL

8. FRAPPER

9. EFFET LATERAL

10. TYPE D'ECRAN

11. EFFET RETRO

12. VUE PLANE

14. ZOOM ARRIERE

15. ANGLE DE VUE

16. ZOOM AVANT

17. QUEUE A LINKS

18. QUEUE A DROITE

LES BILLES SONT EN MOUVEMENT

Pour indiquer qu'un coup est en cours et que les billes sont en mouvement, la flèche contrôlée par la souris subit une petite transformation pour ressembler à ceci ...



Certaines fonctions ne sont pas disponibles pendant que le coup est en cours. Les fonctions pouvant être utilisées sont décrites en détail dans la section CONTROLES.

LA SERIE

Le gagnant du "pile ou face" commence la série. C'est également ce joueur qui déplace la bille de choc à l'intérieur du "D" situé en haut de la table. Il suffit d'utiliser la souris pour pointer la flèche sur la bille de choc, puis de maintenir enfoncé le bouton gauche de la souris (la flèche se transformera en main noire pour indiquer que la bille a été "saisie"). Vous pouvez maintenant déplacer la bille de choc à l'intérieur du "D", mais PAS à l'extérieur du "D", ni à travers les trois billes de couleur du "D". Remarque : la bille de choc est en fait placée correctement au début de chaque série ; tout ce que vous avez à faire est donc d'établir la puissance et l'effet de votre coup.

Lorsqu'une bille est blousée en situation réelle, cela fait rarement de bruit. Lorsqu'une bille est blousée dans "Jimmy White's Whirlwind Snooker", vous entendez un "pop", juste pour vous informer que la bille est tombée dans le trou. Cette petite table apparaît dans le tableau de contrôle ...



Comme vous pouvez voir, la bille blousée apparaît à côté de la "carte" de la table et la poche est mise en évidence.

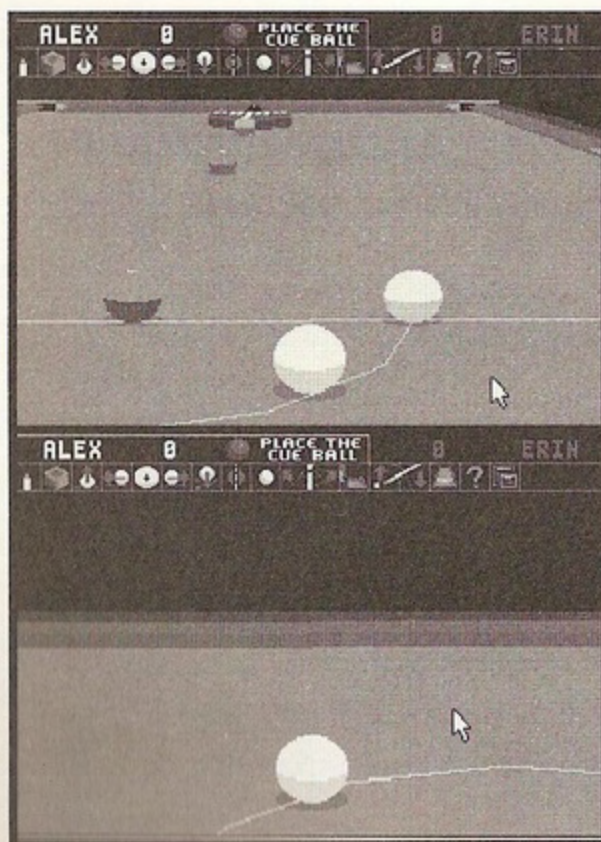
Lorsque vous avez blousé une rouge, vous devez choisir une bille de couleur à blouser, comme indiqué par cette icône dans le tableau de contrôle...



Utilisez la souris pour déplacer la flèche de façon à ce qu'elle pointe sur la bille de couleur voulue sur la table et appuyez ensuite sur le bouton gauche de la souris. Vous pouvez également appuyer sur la touche numérique équivalente (mais PAS sur le clavier numérique) pour faire votre choix, par exemple : touche '2' pour la jaune, touche '7' pour la noire.



CONTROLES ICONES



Ce symbole d'horloge apparaît chaque fois que l'ordinateur réfléchit. Cela peut vouloir dire que l'adversaire-ordinateur prépare son prochain coup, ou que vous avez demandé de l'aide pour savoir quel est le meilleur coup possible. Quelle que soit la raison, le pointeur de la souris n'est pas disponible lorsque l'ordinateur réfléchit. Appuyez sur la touche 'Esc' si vous souhaitez retourner au menu GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU).

FAUTE

◀ Tout joueur qui fait infraction aux règles du snooker est pénalisé en conséquence. Les points de la faute sont accordés au joueur "innocent" et cette fenêtre apparaît ...

Le joueur "innocent" doit maintenant choisir s'il préfère jouer son coup normalement ou faire rejouer le joueur "coupable". Pointez la flèche sur la lettre voulue et appuyez sur l'un ou l'autre des boutons de la souris pour choisir. Vous pouvez également appuyer sur les touches 'A' ou 'B' du clavier.

TINK !

Si une fonction ne peut pas être activée, vous entendrez un "TINK !".

Utilisez la souris pour déplacer la flèche de façon à ce qu'elle pointe sur l'icône de la fonction voulue, puis appuyez sur l'un des boutons de la souris pour l'activer.

VISUALISER BILLE DE CHOC

◀ Vous devez être "sur" la bille de choc pour jouer un coup. Si vous êtes "sur" la bille de choc, une croix apparaîtra sur l'icône de bille de choc TAKE SHOT (FRAPPER). Sinon, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour vous rapprocher de la bille de choc, comme ceci ...

◀ Appuyez sur le bouton gauche de la souris une seconde fois pour faire pivoter la vue de 180 degrés. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour aller vers la bille de choc, comme ceci ...

Appuyez sur le bouton droit de la souris une seconde fois pour faire pivoter la vue de 180 degrés. Si vous êtes déjà "sur" la bille de choc, la vue pivotera de 180 degrés.

LIGNE DE VUE

Visualisez la direction dans laquelle la bille de choc se déplacera si il n'y a pas d'interruption et si aucun effet n'est donné. Remarque : en activant cette fonction, vous serez placé "sur" la bille de choc si vous n'y étiez pas déjà.

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour activer/désactiver une ligne de vue simple, projetée à partir du centre de la bille de choc.

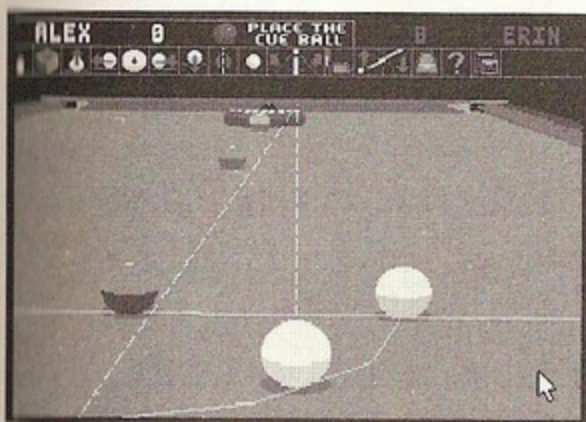
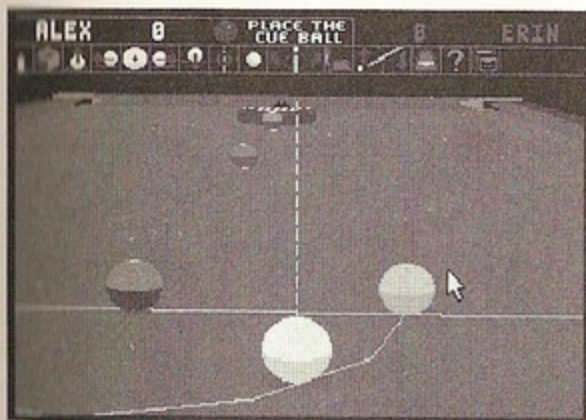
Appuyez sur le bouton droit de la souris pour activer/désactiver une ligne de vue double. La deuxième ligne de vue montre l'angle sous lequel une bille de choc ininterrompue, sans effet, rebondit sur le coussin.

CONTROLE DU JEU

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour retourner au menu GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU). Appuyez sur le bouton droit de la souris pour appeler ce menu HELP (AIDE)...

APPLIQUER CRAIE

Appuyez soit sur le bouton gauche, soit sur le bouton droit pour mettre de la craie sur l'embout de la queue de billard. On utilise ceci pour améliorer l'"adhérence" de l'embout de la queue de billard et minimiser ainsi le risque de rater une frappe. Vous n'avez cependant pas besoin de craie lorsque vous jouez un coup droit - c.à.d., sans lui donner d'effet. Plus vous lui donnez d'effet et plus vous avez besoin de craie (il reste quand même un risque de rater la frappe).



EFFET COULE

Appuyez soit sur le bouton gauche, soit sur le bouton droit de la souris pour déplacer le point de frappe sur la bille de choc, du centre vers le haut. Plus le point de frappe est en haut sur la bille de choc, plus l'effet coulé sera grand. On utilise également l'effet coulé pour dévier la bille de choc (voir L'ART DE L'EFFET ET DE LA DEVIATION). Quand vous utilisez cette fonction, vous êtes placé sur la bille de choc, si vous n'étiez pas déjà "dessus".

EFFET LATERAL (GAUCHE)

Appuyez soit sur le bouton gauche, soit sur le bouton droit de la souris pour déplacer le point de frappe sur la bille de choc, du centre vers la gauche. Plus le point de frappe est à gauche sur la bille de choc, plus l'effet latéral gauche sera grand. On utilise également l'effet latéral pour dévier la bille de choc (voir L'ART DE L'EFFET ET DE LA DEVIATION). Quand vous utilisez cette fonction, vous êtes placé sur la bille de choc, si vous n'étiez pas déjà "dessus".

EFFET LATERAL (DROITE)

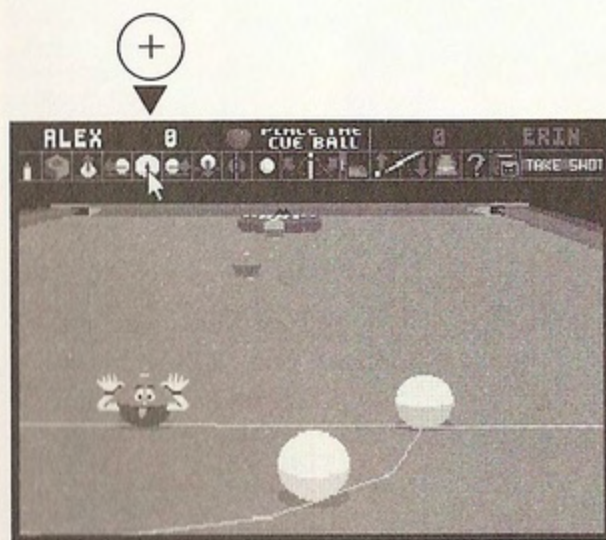
Appuyez soit sur le bouton gauche, soit sur le bouton droit de la souris pour déplacer le point de frappe sur la bille de choc, du centre vers la droite. Plus le point de frappe est à droite sur la bille de choc, plus l'effet latéral droit est grand. On utilise également l'effet latéral pour dévier la bille de choc (voir L'ART DE L'EFFET ET DE LA DEVIATION). Quand vous utilisez cette fonction, vous êtes placé sur la bille de choc, si vous n'étiez pas déjà "dessus".

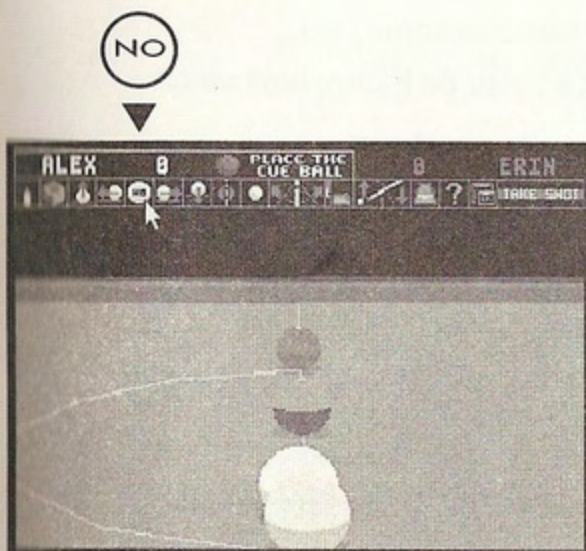
EFFET RETRO

Appuyez soit sur le bouton gauche, soit sur le bouton droit de la souris pour déplacer le point de frappe sur la bille de choc, du centre vers le bas. Plus le point de frappe sur la bille de choc est bas, plus l'effet rétro est grand. On utilise également l'effet rétro pour dévier la bille de choc (voir L'ART DE L'EFFET ET DE LA DEVIATION). Quand vous utilisez cette fonction, vous êtes placé sur la bille de choc, si vous n'étiez pas déjà "dessus".

FRAPPER

◀ Appuyez soit sur le bouton gauche, soit sur le bouton droit de la souris pour afficher la queue de billard





et frapper. La bille de choc est toujours frappée directement vers le haut de l'écran. Remarque : vous devez être "sur" la bille de choc pour pouvoir frapper. Ceci est indiqué par une croix au centre de l'icône de bille de choc TAKE SHOT (FRAPPER), comme ceci...

La croix indique le point d'impact de la queue sur la bille de choc. Si vous n'êtes pas "sur" la bille de choc, placez-vous dessus en sélectionnant les icônes TAKE SHOT (FRAPPER), VIEW LINE (LIGNE DE VUE), VIEW Q BALL (VISUALISER BILLE DE CHOC) ou SPIN (EFFET).

◀ Si vous êtes "sur" la bille de choc, mais que le coup est bloqué sous un certain angle, par exemple, par une autre bille ou un coussin, alors "NO" (NON) est affiché au centre de l'icône de bille de choc TAKE SHOT (FRAPPER), comme ceci...

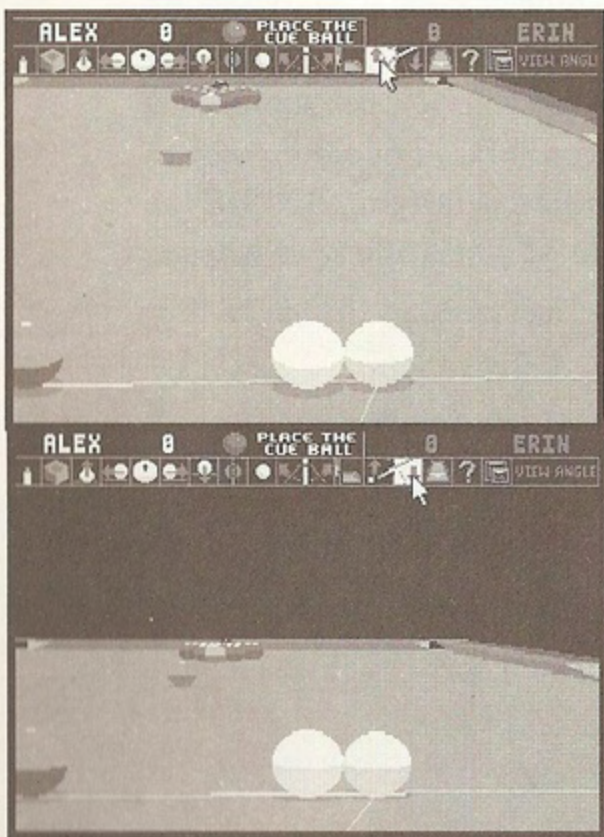
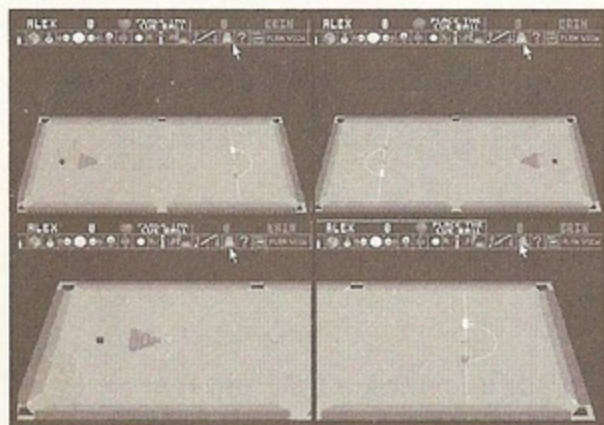
Vous ne pouvez pas frapper tant que "NO" (NON) est affiché, déplacez-vous donc autour, en haut et au-dessus de la bille de choc, jusqu'à ce que la croix réapparaisse. Lorsque la bille de choc se trouve contre un coussin ou derrière une autre bille, la gamme des points d'impact possibles est calculée automatiquement et affichée sur l'icône de bille de choc TAKE SHOT (FRAPPER), pendant que vous tournez autour de la bille de choc. Remarque : si vous maintenez enfoncé l'un ou les deux boutons de la souris alors que vous frappez, vous pouvez, en fait, suivre la bille de choc et la première bille qu'elle touche (voir SUIVRE LA FRAPPE). Vous pouvez également manœuvrer la table et vous déplacer "sur" d'autres billes pendant que les billes sont en mouvement.

TYPE D'ECRAN

Appuyez soit sur le bouton gauche, soit sur le bouton droit de la souris pour changer la position du tableau d'icônes, soit au-dessus de la table, soit sur le côté. Il est conseillé de placer le tableau sur le côté, lorsque vous jouez en haut ou en bas de la table. Placez le tableau en haut de l'écran, lorsque vous jouez au travers de la table.

VUE PLANE

Visionnez la table du dessus. Il y a huit vues différentes à votre disposition. Lorsque le tableau de contrôle est placé en haut de l'écran, vous avez une vue de la table à partir des côtés. Lorsque le tableau de contrôle est placé sur la gauche de l'écran, vous avez une vue de la table à partir du haut et du bas.



- ◀ Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour afficher la première vue plane, comme ceci...
- ◀ Une seconde pression du bouton gauche de la souris affiche une vue plane à partir de l'autre bout ou côté de la table...
- ◀ Une troisième pression du bouton gauche de la souris affiche une vue rapprochée d'un bout ou côté de la table...
- ◀ Une quatrième pression du bouton gauche de la souris affiche une vue rapprochée de l'autre bout ou côté de la table...

Une cinquième pression du bouton gauche de la souris affiche de nouveau la première vue plane, etc.

Si vous appuyez sur le bouton droit de la souris, vous retournerez à la vue de la table "en-jeu" d'origine. Cependant, si vous appuyez une seconde fois sur le bouton droit, vous retournerez à la dernière vue plane sélectionnée avec le bouton gauche de la souris. Donc, si vous préférez l'une des vues planes et ne voulez pas refaire les mêmes manœuvres à chaque fois avec le bouton gauche de la souris, affichez tout simplement la vue plane que vous souhaitez (en utilisant bien sûr le bouton gauche de la souris) et appuyez ensuite sur le bouton droit de la souris pour la "mémoriser". Si vous êtes bloqué entre deux vues planes, sélectionnez l'icône TAKE SHOT (FRAPPER) pour retourner à la vue "en-jeu" d'origine.

ANGLE DE VUE

- ◀ Vous augmentez l'angle entre la caméra et la table. Autrement dit, le bout ou côté de la table affiché en haut de l'écran est "remonté", de sorte que la caméra regarde "au-dessus" de la table, comme ceci...
- Ceci est particulièrement utile pour remonter la vue et former un "pont" au-dessus des billes, lorsque la bille de choc est bloquée.
- ◀ Vous diminuez l'angle entre la caméra et la table. Autrement dit, le bout ou côté de la table affiché en haut de l'écran est "redescendu", de sorte que la caméra regarde "le long" de la table, comme ceci...
- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour changer lentement l'angle de vue.
 Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour changer l'angle de vue à une vitesse "moyenne".
 Maintenez LES DEUX boutons de la souris enfoncés pour changer rapidement l'angle de vue.

QUEUE à GAUCHE

Fait pivoter la table dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour faire pivoter la table lentement.

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour faire pivoter la table à une vitesse "moyenne".

Maintenez LES DEUX boutons de la souris enfoncés pour faire pivoter la table rapidement.

QUEUE à DROITE

Fait pivoter la table dans le sens des aiguilles d'une montre.

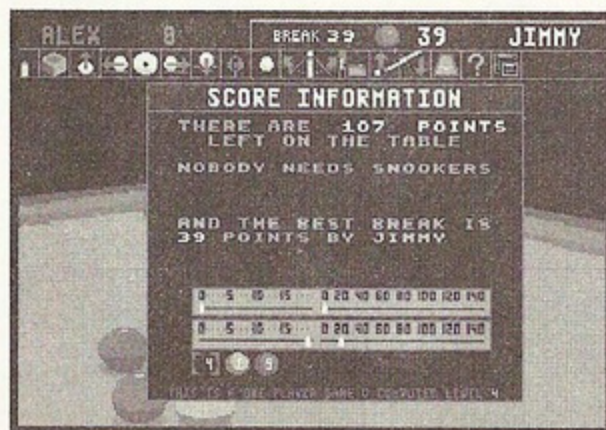
Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour faire pivoter la table lentement.

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour faire pivoter la table à une vitesse "moyenne".

Maintenez LES DEUX boutons de la souris enfoncés pour faire pivoter la table rapidement.

ETABLIR PUISSANCE

Choisissez la puissance de la frappe. Elle s'étend de "Zilch Power" (Puissance Zilch) à "Lots Of Power" (Beaucoup de Puissance). Maintenez soit le bouton gauche, soit le bouton droit de la souris enfoncé, déplacez ensuite la souris vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer la puissance de la queue. La longueur de la queue dans sa case indique approximativement la force du coup. Plus la queue est courte, plus le coup est puissant. Il y a 88 forces différentes de coup au total (et avec 23.040 angles possibles et 81 différents points d'effet, le nombre de coups possibles s'élève à un chiffre stupéfiant de 164 millions). Les forces relatives des graduations déterminées de la puissance de queue sont données ci-dessous (les distances données sont approximatives et supposent que la bille de choc ne rencontre aucune autre bille pendant son trajet, et qu'aucune sorte d'effet ne soit donné à la bille de choc).



◀ PUISSANCE ZILCH

La bille de choc parcourra approximativement l'équivalent de la moitié de son diamètre.

◀ PUISSANCE FAIBLE

La bille de choc parcourra la distance d'à peu près deux billes.

◀ PUISSANCE MOYENNE

La bille de choc parcourra approximativement les trois quarts de la longueur de la table.

◀ BEAUCOUP DE PUISSANCE

La bille de choc parcourra approximativement quatre fois et quart la longueur de la table.

RENSEIGNEMENTS

Dans un Jeu à Un ou Deux Joueurs ou Entraînement à Deux Joueurs, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour faire apparaître cette fenêtre de renseignements sur les scores

Cette fenêtre montre, à partir du haut : le nombre de points maximum disponibles pour les billes restantes ; si l'un des deux joueurs a besoin de faire un "snooker" pour gagner ; la meilleure série jusqu'à présent ; les scores actuels affichés et le tableau à coulisse traditionnel avec le Joueur 1 en haut et le Joueur 2 au-dessous. Les quantités de billes blousées sont affichées au-dessus et au-dessous des scores des joueurs. Le type de partie en cours est affiché au bas de cette fenêtre.



Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour garder cette fenêtre à l'écran.

◀ En mode Trick Shot (Coup Spectaculaire), si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris, la fenêtre de contrôle Trick Shot résumé s'affiche...

DEMANDER À L'ORDINATEUR QUEL EST LE MEILLEUR COUP

Si vous appuyez sur le bouton droit, l'ordinateur calcule et établit le meilleur coup possible, soit en blousant, soit en jouant la sécurité. Remarque : cette fonction est uniquement disponible avec les options Two Player Practice (Entraînement à Deux Joueurs) ou Trick Shot (Coup Spectaculaire).

ENLEVER

Lorsque vous pointez sur une icône, sa fonction est affichée ici. Cependant, si vous pointez sur cette fenêtre, alors que vous jouez un Entraînement à Deux Joueurs ou un Coup Spectaculaire, le mot "UNDO" (ENLEVER) est affiché. Si vous appuyez sur le bouton gauche ou sur le bouton droit, le dernier coup (ou en cours) sera annulé et les billes seront replacées à la position précédent le coup.

ZOOM AVANT

Regarde l'action de plus près. La caméra peut faire un zoom avant aussi près que ça...

ZOOM ARRIERE

Prend de la distance par rapport à l'action. La caméra peut faire un zoom arrière aussi loin que ça...

UTILISER LE CLAVIER

V	Ligne de Vue	4	Désigne Marron (Pendant Jeu)
H	Effet Latéral (Gauche)	5	Désigne Bleue (Pendant Jeu)
J	Effet Latéral (Droit)	6	Désigne Rose (Pendant Jeu)
N	Effet Rétro	7	Désigne Noire (Pendant Jeu)
U	Effet Coulé	1	Place Rouge (Coup Spectaculaire uniquement)
M	Centre Point de Frappe	2	Place Jaune (Coup Spectaculaire uniquement)
Z	Zoom avant	3	Place Verte (Coup Spectaculaire uniquement)
X	Zoom arrière	4	Place Marron (Coup Spectaculaire uniquement)
Q	Visualise Bille de choc	5	Place Bleue (Coup Spectaculaire uniquement)
P	Vue Plane	6	Place Rose (Coup Spectaculaire uniquement)
C	Craie	7	Place Noire (Coup Spectaculaire uniquement)
W	Type d'Ecran	0	Vide Table (Coup Spectaculaire uniquement)
?	Renseignements	BACKSPACE	Remplace Billes (Coup Spectaculaire uniquement)
S	Calcule Meilleur Coup (si disponible)	ESC *	Contrôle du Jeu
A	Répond à Question	+	Etablit Puissance Queue (Augmente)
B	Répond à Question	-	Etablit Puissance Queue (Diminue)
CRSR UP	Angle de Vue (Diminue)	RETURN	Frappe (Maintenir Enfoncé Pour Suivre Bille)
CRSR DOWN	Angle de Vue (Augmente)	F10	ENLEVER (si disponible)
CRSR LEFT	Queue à Gauche	Ctrl	Répète Commande Touche Précédente
CRSR RIGHT	Queue à Droite	SHIFT	Répète Commande Touche Précédente
{	Queue à Gauche (Contrôle Précis)	SHIFT	Répète Commande Touche Précédente
}	Queue à Droite (Contrôle Précis)	Alt	Répète Commande Touche Précédente
2	Désigne Jaune (Pendant Jeu)	Alt	Répète Commande Touche Précédente
3	Désigne Verte (Pendant Jeu)	A	Répète Commande Touche Précédente
		A	Répète Commande Touche Précédente

* Remarque : si vous appuyez sur la touche "Esc" pendant un Entraînement à Deux Joueurs ou un Coup Spectaculaire, le dernier coup joué (ou en cours) est annulé et les billes sont replacées comme elles étaient avant le coup. Le point ou les points reçus pour le coup sont retirés. Lorsque vous jouez un Jeu à Un ou Deux Joueurs, si vous appuyez sur la touche "Esc", l'effet sera le même uniquement lorsque les billes ne seront plus en mouvement. Pendant que les billes sont encore en mouvement, et que le jeu attend la fin coup en cours

UTILISER LA SOURIS SUR LA TABLE

C'est certainement la méthode la plus "naturelle" pour jouer à "Jimmy White's Whirlwind Snooker". Comme c'est le cas avec le contrôle icône, les combinaisons des boutons de la souris sur lesquels on appuie ou que l'on maintient enfoncés, ont des fonctions différentes. Ici cependant, les fonctions changent si la flèche est pointée sur une bille ou sur une zone vide de la table.

Déplacez la flèche de façon à ce qu'elle pointe sur n'importe quelle zone de l'écran, autre que le tableau icône ou une bille. Maintenez uniquement le bouton gauche de la souris enfoncé - la flèche se transformera en ceci...



Vous pouvez maintenant faire pivoter la table dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire, en utilisant la souris pour "dessiner" un cercle autour du point de focus de la caméra (voir CE QUE VOUS POUVEZ VOUS ATTENDRE A VOIR). Plus la souris est déplacée rapidement, plus la table pivote rapidement. Plus la flèche est proche du centre du point de focus de la caméra, plus la table pivote rapidement.

Maintenez uniquement le bouton droit de la souris enfoncé en pointant sur la table - la flèche se transformera en ceci...



Si vous déplacez la souris vers l'avant, la caméra fera un zoom avant sur la table. Si vous déplacez la souris vers l'arrière, la caméra fera un zoom arrière à partir de la table (voir ZOOM AVANT et ZOOM ARRIERE dans la section CONTROLES ICONE).

Maintenez le bouton gauche et le bouton droit de la souris enfoncés - la flèche se transformera en ceci...



Vous pouvez maintenant faire pivoter la table et la pencher dans n'importe quelle direction en utilisant la souris pour "dessiner" un cercle autour du point de focus de la caméra (voir **CE QUE VOUS POUVEZ VOUS ATTENDRE A VOIR**). Plus la souris est déplacée rapidement, plus la table pivote et penche rapidement. Plus la flèche est proche du centre du point de focus de la caméra, plus la table pivote et penche rapidement. Utilisez la souris pour pointer la flèche sur n'importe quelle bille sur la table. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour vous mettre "sur" cette bille. Une seconde pression du bouton gauche de la souris alors que vous pointez sur la bille en question, fait pivoter la table de 180 degrés. Remarque : ceci a un effet différent dans le mode **TRICK SHOT (COUP SPECTACULAIRE)** (voir **COUP SPECTACULAIRE**). Si la bille que la flèche touche n'est pas la bille de choc, appuyez sur le bouton droit pour aligner le centre de la bille en question, avec le centre de la bille de choc et la vue se règlera en conséquence.

Lorsqu'aucune des lignes de vue n'est activée, si vous touchez n'importe quelle autre bille que la bille de choc avec la flèche et appuyez sur le bouton droit, l'effet sera différent. Dans un Jeu à Un ou Deux Joueurs, cette action aligne la ligne de vue, de façon à ce qu'elle traverse le centre de la bille de choc et celui de la bille qui a été touchée (ceci ne prépare pas nécessairement un coup parfait). Dans une Partie d'Entraînement à Deux Joueurs ou en mode Trick Shot (Coup Spectaculaire), l'ordinateur établit les paramètres nécessaires pour que la bille touchée soit blousée. Tout ce que vous avez à faire est de frapper. Ceci facilite la compréhension des angles, lorsque vous l'utilisez avec la fonction **UNDO (ENLEVER)**.

Une fois que vous avez frappé, il se peut que vous vouliez suivre l'action. Vous pourriez utiliser les quatre vues planes. D'un autre côté, vous pourriez profiter d'un point de vue super-rapide et impressionnant alors que la caméra tourne au-dessus de la table en suivant la bille de choc. C'est ce que vous obtenez en maintenant l'un ou les deux boutons de la souris enfoncés ou lorsque la flèche pointe sur l'icône **TAKE SHOT (FRAPPER)** et que les boutons de la souris sont utilisés comme suit...

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour que la caméra suive la bille de choc et la première bille touchée par la bille de choc, d'un point de vue situé derrière la bille de choc. Vous obtiendrez le même effet en maintenant la touche **"RETURN"** enfoncée.

SUIVRE LA FRAPPE

UTILISER L'ÉDITEUR DE COUPS SPECTACULAIRES

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé pour que la caméra suive l'angle de la bille de choc, à partir du point où la bille a été frappée.

Maintenez les deux boutons de la souris enfoncés pour que la caméra suive l'angle de la première bille touchée par la bille de choc, à partir du point où la bille a été frappée.

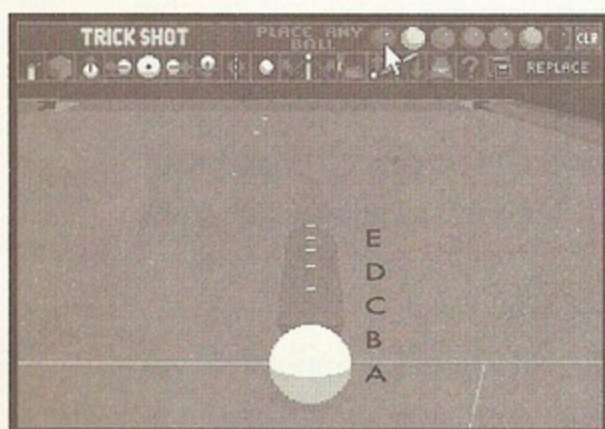
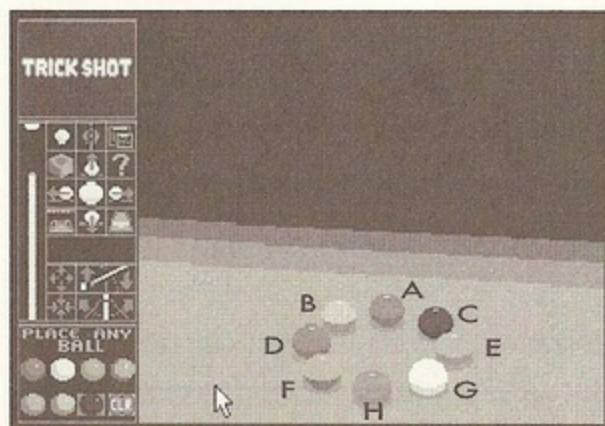
Pointez sur l'icône VIEW Q BALL (VISUALISER BILLE DE CHOC) et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour que la caméra suive la bille de choc à partir d'un point situé derrière. Vous pouvez également pointer sur l'icône VIEW Q BALL (VISUALISER BILLE DE CHOC) et appuyer d'abord sur le bouton droit pour que la caméra s'élève au-dessus de la table. Ensuite, maintenez le bouton gauche enfoncé pour suivre la bille de choc à partir d'un point situé derrière, mais plus en hauteur.

Pratiquement toutes les fonctions disponibles dans un Jeu à Un ou Deux Joueurs ou dans un Entraînement à Deux Joueurs sont disponibles dans cette option. Celles qui opèrent différemment ou qui, tout simplement, ne fonctionnent pas, sont décrites ici.

La plus grande différence entre le mode TRICK SHOT (COUP SPECTACULAIRE) et les options de Jeu et d'Entraînement, est que les billes peuvent être placées comme vous le souhaitez. Pour déplacer n'importe quelle bille sur la table, utilisez la souris pour pointer la flèche sur la bille voulue et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour passer à celle-ci (si vous appuyez sur le bouton droit, vous irez à cette bille et son centre s'alignera en même temps avec celui de la bille de choc). Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé en pointant sur la bille et déplacez la souris pour déplacer la bille autour de la table. La flèche se changera en main, comme ceci, pour montrer que la bille a été "saisie"...



Vous ne serez pas surpris d'apprendre que vous ne pouvez pas placer une bille sur une autre. Vous ne pouvez pas non plus placer les billes en dehors de la table, sur les coussins ou dans les poches.



Pour enlever de la table n'importe quelle bille autre que la bille de choc, saisissez-la (pour que la flèche se transforme en main) et appuyez sur la touche "DEL".

Vous remarquerez que des sections ont été ajoutées au tableau d'icônes - en particulier la collection de billes de couleur. Ceci est utilisé pour placer les billes sur la table. Elles peuvent être placées de deux façons - soit en forme de cercle autour du point de focus de la caméra (voir **CE QUE VOUS POUVEZ VOUS ATTENDRE A VOIR**), comme ceci...

Les lettres montrent dans quel ordre les billes sont placées. Ceci fait défaut à (A) si la table est déplacée et donc le point de focus est changé. L'autre possibilité est de placer les billes en ligne droite, devant le point de focus de la caméra, comme ceci...

Utilisez la souris pour pointer la flèche sur l'une des icônes de billes. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour placer la bille en question autour du point de focus de la caméra. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour placer la bille en ligne droite devant le point de focus de la caméra. Vous pouvez également appuyer sur les touches numériques (pas sur le clavier numérique) - par exemple, touche "1" pour une rouge, touche "7" pour une noire - pour placer les billes correspondantes, mais de la même façon que celle que vous venez d'utiliser (le défaut est la forme circulaire). Remarque : vous ne pouvez pas placer une bille si elle est déjà sur la table.

CLR (TABLE VIDE)

Utilisez la souris pour pointer la flèche sur cette icône. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour vider la table de toutes les billes, à l'exception de la bille de choc (vous obtenez le même effet en appuyant sur la touche "0" - mais pas sur le clavier numérique). Appuyez sur le bouton droit pour replacer les billes sur la table comme au début du jeu. Vous obtiendrez le même effet en appuyant sur la touche BACKSPACE (RETOUR ARRIERE).

UNDO (ENLEVER)

Sélectionnez cette fonction avec le bouton gauche de la souris pour replacer les billes sur la table comme elles étaient avant de faire "TABLE VIDE" ou de jouer un coup. Appuyez sur la touche "F10" pour obtenir le même effet.

Si vous sortez du mode TRICK SHOT (COUP SPECTACULAIRE) pour entrer dans le menu Game Control (Contrôle du Jeu), vous ENLEVERez le coup précédent ou l'ordre TABLE VIDE.

Utilisez le bouton gauche de la souris pour sélectionner l'icône INFO (RENSEIGNEMENTS) ou appuyez sur la touche "?" pour afficher le résumé des contrôles...

Si vous avez besoin d'aide pour blouser une bille, demandez tout simplement à l'ordinateur de le faire pour vous. Activez d'abord une ligne de vue. Pointez ensuite sur la bille que vous voulez blouser. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour que l'ordinateur établisse l'angle approximatif et les différentes puissances nécessaires pour blouser la bille.

Si vous vous trouvez dans une impasse au moment de jouer un coup, pendant une partie, essayez donc ceci... Appuyez sur la touche "Esc" pour sortir et aller au menu Game Control (Contrôle du Jeu). Choisissez ensuite l'option Trick Shot (Coup Spectaculaire) pour jouer le coup dans un environnement plus flexible - c.à.d., vous pouvez utiliser l'ordinateur pour qu'il vous montre comment le coup devrait être joué (voir UTILISER L'ORDINATEUR POUR FRAPPER). Vous pouvez également utiliser l'option Trick Shot de la même façon pour résoudre des parties déjà sauvegardées.

UTILISER L'ORDINATEUR POUR FRAPPER

RESOUDRE LES PROBLEMES DE JEU



UN TUYAU POUR LES COUPS SPECTACULAIRES



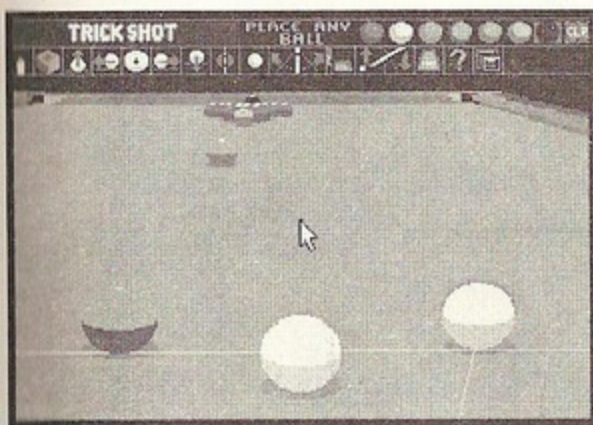
Personne n'est parfait. Placer les billes de snooker sur une vraie table de snooker présente vraiment très peu de difficultés. Ceci est reproduit ici. L'ensemble des rouges est remplacé pour chaque nouveau jeu. Pour voir ceci en action, suivez ces quelques étapes faciles dans l'option Trick Shot (Coup Spectaculaire)...

Remplacez les billes en pointant sur "CLR" (TABLE VIDE) et en appuyant sur le bouton droit de la souris. Faites un zoom avant sur la bille rouge et réglez la vue, de façon à ce que vous voyiez l'ensemble, comme ceci...

Maintenant, remplacez les billes sur la table. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton droit de la souris, vous voyez les rouges se mélanger légèrement pendant qu'elles sont remplacées. Le programme ne remplace jamais deux fois les billes de la même façon.

Si la souris n'est déplacée d'aucune manière et que vous n'appuyez sur aucune touche pendant à peu près quatre minutes en mode Trick Shot (Coup Spectaculaire), le programme retourne au menu Game Control (Contrôle du Jeu). Remarque : ceci n'est valable que pour le mode Trick Shot.

COMMENCER



Bienvenue à ce guide-résumé de "Jimmy White's Whirlwind Snooker". Avant de commencer à jouer pour de bon, nous vous conseillons de vous familiariser avec les commandes et le fonctionnement des billes, en utilisant l'option TRICK SHOT (COUP SPECTACULAIRE).

Donc, sélectionnez l'option SET UP TRICK SHOT (ETABLIR COUP SPECTACULAIRE) sur le menu ◀ GAME CONTROL (CONTROLE DU JEU). Vous obtiendrez cette vue de la table ...

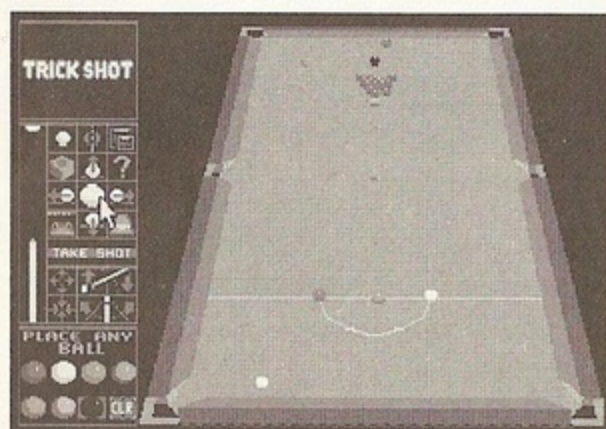
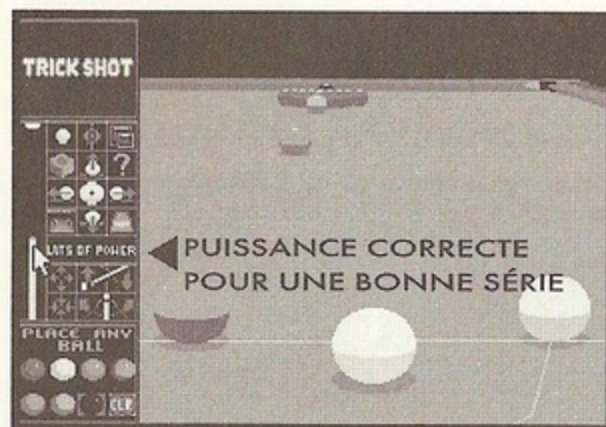
C'est en fait une position pour un coup parfait (mais on y reviendra plus tard). Il y a trois façons principales de jouer à "Jimmy White's Whirlwind Snooker". La première consiste à utiliser le tableau de petites cases ("icônes") en haut de l'écran. Chaque icône a sa propre fonction (certaines en ont plus d'une), activée par la flèche contrôlée par la souris, que vous voyez sur l'écran. Déplacez la flèche de manière à ce qu'elle pointe sur la fonction souhaitée. Puis, appuyez sur (ou appuyez sur et maintenez enfoncé) le bouton gauche ou le bouton droit de la souris (ou les deux en même temps) pour activer la fonction.

La deuxième méthode de contrôle est le clavier. Pour activer les fonctions, il suffit d'appuyer sur les touches correspondantes (cf UTILISER LE CLAVIER).

La troisième méthode est d'utiliser la souris pour manœuvrer la table et les billes. Le clavier ou les icônes sont alors utilisés pour activer certaines fonctions, par exemple, pour frapper la bille. Les trois méthodes de contrôle sont à votre disposition, donc n'hésitez pas à combiner les trois à votre convenance.

Maintenant, votre premier coup. Puisque la table est prête, autant commencer. Lorsque vous entrez pour la première fois dans l'option TRICK SHOT (COUP SPECTACULAIRE) (ou dans toute autre option de jeu), la bille de choc est toujours placée pour un coup parfait. Le joueur n'a plus qu'à établir la puissance du coup.

Utilisez la souris pour déplacer la flèche de façon à ce qu'elle pointe sur l'icône SCREEN TYPE (TYPE D'ECRAN). Appuyez ensuite sur l'un ou l'autre des boutons de la souris pour déplacer le tableau d'icônes



à gauche de l'écran. (Vous pouvez également appuyer sur la touche 'W'). Cela facilite le choix de la puissance du coup. De plus, la position verticale du tableau est généralement plus pratique pour un coup vers le haut ou vers le bas de la table, car le champ de vision est agrandi. Pour les coups au travers de la table, placez le tableau en haut de l'écran.

Pointez sur l'icône SET POWER (ETABLIR PUISSANCE) et maintenez enfoncé l'un ou l'autre des boutons de la souris. Déplacez la souris de haut en bas pour régler la puissance, jusqu'à ce que l'embout de la queue soit placé à côté du haut de la fenêtre de description d'icône. Comme ceci...

(Vous pouvez également utiliser les touches '+' et '-'). Vous obtenez ainsi une puissance presque parfaite pour un coup efficace ; alors allez-y ! Pointez sur l'icône TAKE SHOT (FRAPPER) et appuyez sur l'un ou l'autre des boutons de la souris pour frapper la bille de choc. (Vous pouvez également appuyer sur la touche RETURN). La flèche changera d'aspect pour indiquer que le coup est en cours ; elle ne reprendra sa forme habituelle que lorsque les billes ne seront plus en mouvement. La bille de choc devrait s'immobiliser du côté du cadre...

Si, après le rebond, la bille de choc touche la bille bleue, c'est simplement un manque de chance. Recommencez alors ce coup d'une façon un peu différente. Pointez sur l'icône UNDO (ENLEVER) (qui est également la fenêtre de description d'icône) et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour retourner à la table comme elle était avant le coup (vous devriez entendre un "pop"). Pointez à nouveau sur l'icône TAKE SHOT (FRAPPER) et cette fois, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris pour frapper la bille. La caméra suivra la bille de choc et la première bille qu'elle touchera. Sélectionnez UNDO (ENLEVER) et rejouez le coup, cette fois en maintenant enfoncé le bouton droit de la souris pendant que vous frappez la bille. La caméra suivra maintenant l'angle de la bille de choc. Maintenez enfoncés les deux boutons de la souris, pendant le coup, pour que la caméra suive l'angle de la première bille touchée par la bille de choc. Essayez. Le quatrième moyen de suivre le coup vous emmène au cœur de l'action. En pointant sur l'icône VIEW Q BALL (VISUALISER BILLE DE CHOC) et en appuyant sur le bouton gauche de la souris pendant que le coup est joué, vous pouvez suivre la bille de choc comme si vous étiez

juste derrière elle. (Vous pouvez également maintenir enfoncé la touche 'Q' ou la touche 'RETURN' pendant le coup). Après quelques coups d'entraînement à votre actif, vous pouvez essayer de blouser une bille, n'importe laquelle. Que diriez-vous de la jaune dans la poche du coin supérieur ? Tout d'abord, il faut déplacer la bille marron, car elle gêne. Pointez sur la bille marron de façon à ce qu'elle devienne le centre de votre attention. Tout en continuant à pointer sur la bille marron, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris pour "saisir" la bille marron. (La flèche devrait se transformer en main noire pour indiquer que la bille est "saisie"). Utilisez la souris pour déplacer la bille marron. (Cette méthode est utilisée pour déplacer n'importe quelle bille sur la table en mode TRICK SHOT [COUP SPECTACULAIRE]). Sélectionnez l'icône VIEW Q BALL (VISUALISER BILLE DE CHOC) (ou appuyez sur la touche 'Q') pour aller à la bille de choc. Pour trouver la bille jaune, vous devez faire pivoter un peu la table. Pointez sur l'icône CUE LEFT/CUE RIGHT (QUEUE A GAUCHE/QUEUE A DROITE) et appuyez sur le bouton gauche de la souris, ou utilisez les touches flèches gauche et droite sur le clavier pour activer la même fonction.

Vous pouvez également utiliser la souris pour déplacer la flèche de façon à ce qu'elle pointe sur une partie vide de la table. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris (le pointeur flèche devrait avoir changé de forme). Utilisez alors la souris pour "dessiner" un cercle autour de la bille de choc et donc faire pivoter la table. Plus la souris est déplacée rapidement, plus la table pivote rapidement. Tout en continuant à maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé, appuyez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé (le pointeur flèche devrait encore avoir changé de forme). La souris peut alors être utilisée pour faire pivoter la table sous différents angles. (La fonction servant à régler l'angle vertical est également disponible sous forme d'icône et avec le clavier - c.à.d. les touches flèches haut et bas).

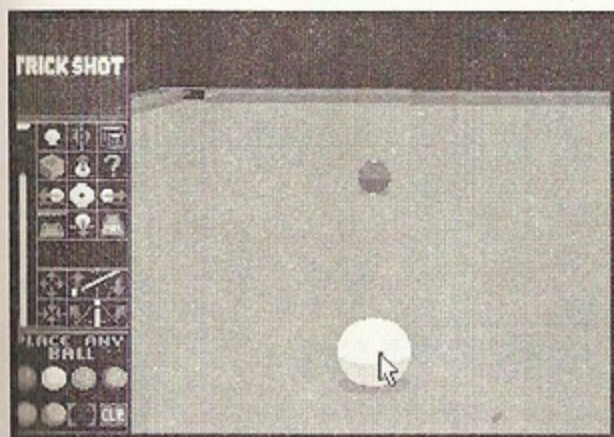
Relâchez les deux boutons de la souris et appuyez sur le bouton droit de la souris tout en pointant la flèche sur une partie vide de la table. Déplacez la souris pour vous rapprocher ou vous éloigner de la table. (Pour plus de détails sur l'utilisation de la souris sur la table, voir UTILISER LA SOURIS SUR LA TABLE). (Cette fonction est également disponible sous la forme d'icône sur le tableau vertical et avec le clavier - c.à.d. les touches 'Z' et 'X').

Enfin, revenons-en à la bille jaune... Avec la bille jaune en vue, "saisissez" la bille de choc et déplacez-la un peu vers le bas de la table pour que le coup soit un peu plus facile à jouer. Pour vous aider à aligner le tir, pointez sur la bille jaune et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Ceci permettra d'aligner le centre de la bille jaune avec celui de la bille de choc. Pointez ensuite sur la bille de choc et appuyez sur le bouton droit de la souris pour visualiser à nouveau la bille jaune. Lorsque vous alignez un tir, cela vaut le coup d'utiliser l'icône VIEW LINE (LIGNE DE VUE). Pointez dessus et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Une ligne de vue simple devrait apparaître, comme ceci ...

Cette ligne de vue indique où le tir enverra la bille de choc. Vous pouvez maintenant ajuster l'angle de contact prévu entre la bille de choc et la bille jaune, en déplaçant la table comme auparavant. Satisfait ! Alors, frappez...

Alors, la jaune n'est pas entrée dans le trou ? Heureusement, en mode TRICK SHOT (COUP SPECTACULAIRE) (et en Entraînement à Deux Joueurs aussi), vous pouvez demander de l'aide à l'ordinateur. Sélectionnez l'option VIEW LINE (LIGNE DE VUE) mais appuyez sur le bouton droit de la souris au lieu du bouton gauche. Vous faites ainsi apparaître une ligne de vue double, la deuxième ligne indiquant l'angle sous lequel la bille de choc rebondira sur le coussin - à condition que le tir soit normal (c.à.d. aucun effet n'est donné à la bille). Pointez maintenant sur la bille jaune et appuyez sur le bouton droit de la souris. S'il est possible de blouser la bille, l'ordinateur établira l'angle approximatif et la puissance nécessaire pour le faire. Vous n'avez qu'à frapper la bille. Remarque : l'ordinateur ne vérifie pas nécessairement si la bille tombera à coup sûr dans le trou ; il le fait souvent, mais ce n'est pas garanti. Vous pouvez également utiliser l'ordinateur pour savoir quel est le meilleur coup disponible, soit en blousant une bille, soit en jouant la sécurité. Pointez sur l'icône INFORMATION (RENSEIGNEMENTS) et appuyez sur le bouton droit de la souris. L'ordinateur réfléchira aussi longtemps qu'il sera nécessaire. Lorsque l'ordinateur aura fini de réfléchir, vous pourrez jouer le coup. Voilà, vous devriez à présent vous rendre compte à quel point il est facile de jouer à "Jimmy White's Whirlwind Snooker". Il vous reste encore plein de choses à découvrir, alors n'hésitez pas à faire des expériences (n'oubliez pas la fonction UNDO (ENLEVER)) et surtout, amusez-vous !

L'ART DE L'EFFET ET DE LA DEVIATION



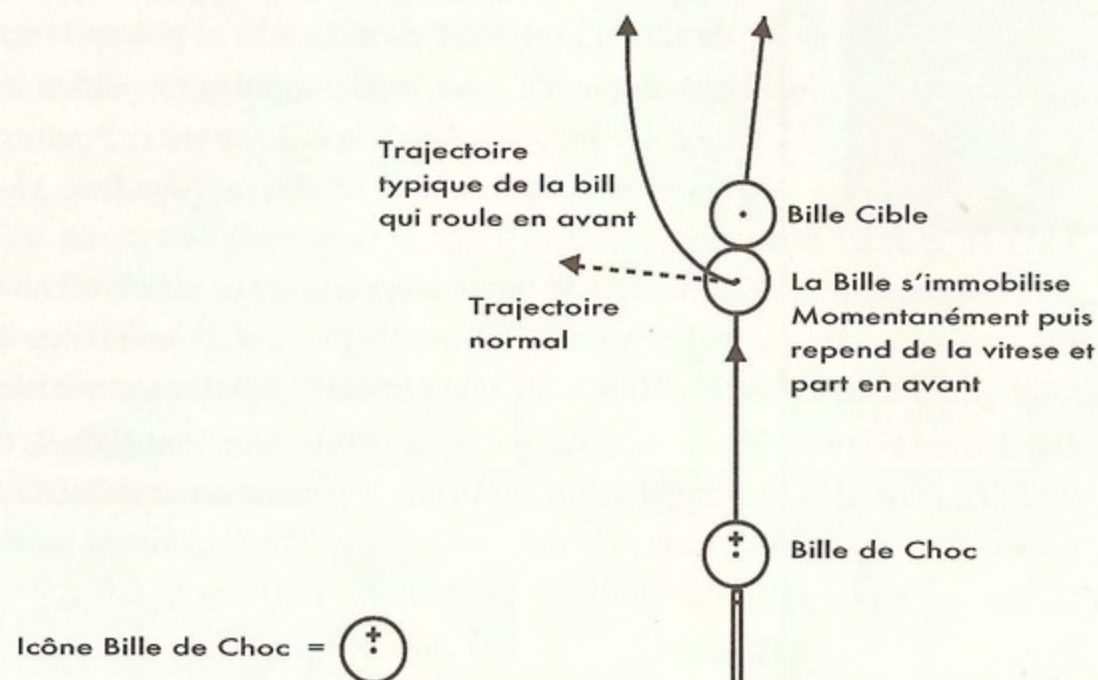
Cela vaut le coup de prévoir à l'avance au Snooker. Il n'est jamais facile de préparer le coup suivant, mais cela facilite les choses de savoir, même approximativement, où la bille de choc s'immobilisera, avant de jouer le coup. C'est là qu'intervient la technique de l'effet.

Sélectionnez l'option SET UP TRICK SHOT (ETABLIR COUP SPECTACULAIRE), si vous n'êtes pas déjà en train de l'utiliser. Pointez sur l'icône 'CLR' (TABLE VIDE) et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour vider la table de toutes les billes, sauf la bille de choc. Pointez sur n'importe laquelle des billes dans le tableau d'icônes et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour la placer devant la bille de choc. "Saisissez" alors la bille et placez-la au centre de la table. Utilisez la souris pour pointer sur la bille de couleur avec la flèche, puis appuyez sur le bouton droit de la souris pour aligner le centre de la bille de couleur avec celui de la bille de choc. Pointez alors sur la bille de choc et appuyez sur le bouton droit pour retourner à la bille de choc et faire face à la bille de couleur. Comme ceci ...

Vous êtes maintenant prêt à apprendre la technique de l'EFFET et de la DEVIATION. Jouez un coup normal, c.à.d. réglez simplement la puissance de façon logique, par exemple sur MEDIUM POWER (PUISSANCE MOYENNE). Pointez sur l'icône TAKE SHOT (FRAPPER), et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Remarquez comment la bille de choc s'immobilise, pratiquement sur place, après avoir touché la bille de couleur. Sélectionnez UNDO (ENLEVER) pour retourner à la table comme elle était avant le coup.

EFFET COULE

Pointez sur l'icône TOP SPIN (EFFET COULE) et continuez à appuyer sur le bouton gauche de la souris jusqu'à ce que la croix sur l'icône de bille de choc TAKE SHOT (FRAPPER) soit tout en haut, établissant ainsi l'effet coulé à son maximum. (Vous pouvez également appuyer sur la touche "U"). Pointez sur l'icône CHALK CUE (APPLIQUER CRAIE) et appliquez trois fois de la craie avec trois pressions du bouton de la souris (l'icône clignotante et les bruits accompagnant l'application de craie vous indiqueront que vous mettez de la craie sur l'embout de la queue de billard). (Le même effet sera obtenu en appuyant sur la touche "C"). Maintenant, tentez votre chance...

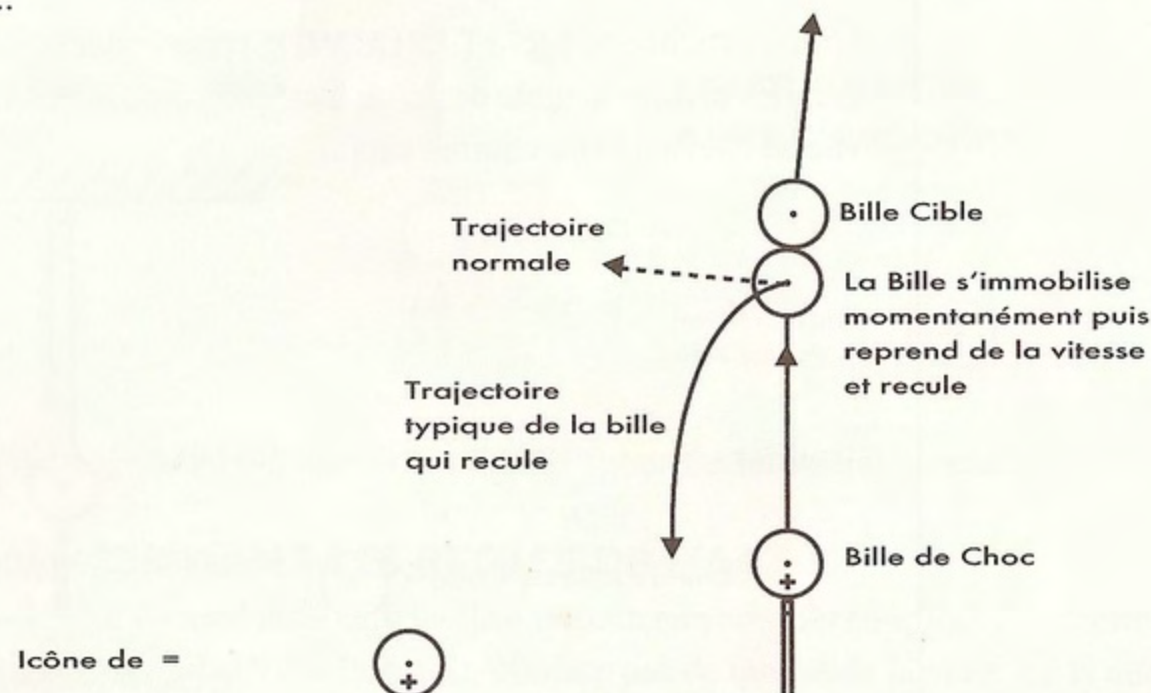


Comme vous pouvez le constater, la bille de choc ne s'arrête pas lorsqu'elle entre en contact avec une bille de couleur. Vous avez ici un coup coulé : la bille de choc suit la bille qu'elle frappe. C'est parfait pour les coups droits - quand vous y arrivez. Mais que se passe-t-il quand la bille de choc doit taper une bille de couleur sous un certain angle ? Choisissez UNDO (ENLEVER) pour que les billes soient replacées comme elles étaient avant le coup. "SAISISSEZ" la bille de choc et déplacez-la légèrement vers la droite.

EFFET RETRO

Relâchez le bouton de la souris puis pointez sur VIEW LINE (LIGNE DE VUE) et appuyez sur le bouton gauche ou le bouton droit de la souris pour activer l'une ou l'autre des lignes de vue et assurez-vous que la bille de choc touche une bille de couleur, mais sous un certain angle. Maintenant, tentez votre chance... Vous pouvez voir l'angle sous lequel la bille de choc quittera la bille de couleur, après le contact. Sélectionnez UNDO (ENLEVER) puis réglez l'effet coulé à son maximum. Appliquez de la craie trois fois et tentez votre chance... Une fois que l'effet coulé est engagé, la bille de choc continue, dans une certaine mesure, à suivre la bille qu'elle a touchée. Remarque : l'effet coulé n'est jamais transféré aux billes touchées par la bille de choc et l'effet coulé n'a plus d'effet lorsque la bille de choc entre en contact avec un coussin.

Quand la bille de choc est alignée avec la bille de couleur, pointez sur l'icône BACK SPIN (EFFET RETRO) et continuez à appuyer sur le bouton gauche de la souris, jusqu'à ce que la croix sur l'icône de bille de choc TAKE SHOT (FRAPPER) soit tout en haut, réglant ensuite l'effet rétro à son maximum. (Vous pouvez également utiliser la touche "N"). Appliquez de la craie trois fois avant de tenter votre chance...

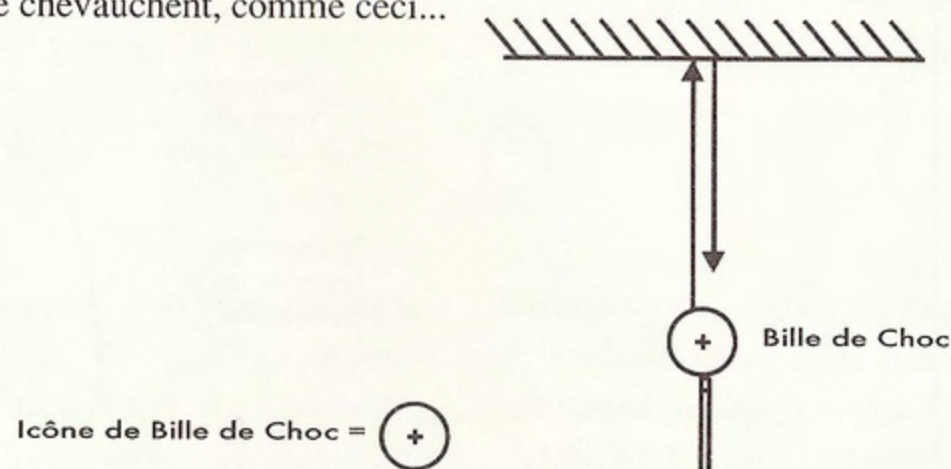


EFFET LATERAL

Comme vous pouvez le constater, la bille de choc ne s'arrête pas lorsqu'elle entre en contact avec une bille de couleur. Vous avez ici un tir rétro : la bille de choc semble rebondir sur la bille qu'elle frappe et est envoyée dans la direction opposée. Mais, que se passe-t-il quand la bille de choc ne frappe pas la bille de couleur tout droit ? Sélectionnez UNDO (ENLEVER) et donnez le plus d'effet rétro possible, avant d'appliquer de la craie trois fois sur la queue et de tenter votre chance... Vous pouvez constater que la bille de choc continue à reculer, dans une certaine mesure, à partir de la bille qu'elle frappe. Remarque : l'effet rétro n'est jamais transféré aux billes touchées par la bille de choc et l'effet rétro n'a plus d'effet lorsque la bille de choc entre en contact avec un coussin.

Une bille de choc à laquelle vous avez donné de l'effet latéral réagit différemment par rapport à une bille sous l'influence d'un effet coulé ou rétro. Alors que les effets coulés et rétro affectent la bille de choc une fois qu'elle a touché une autre bille, l'effet latéral ne commence à agir que lorsque la bille de choc touche un coussin. L'étendue de l'effet dépend de la puissance du tir et du temps pendant lequel la bille de choc a été en mouvement. Remarque : l'effet latéral n'est jamais transféré aux billes touchées par la bille de choc.

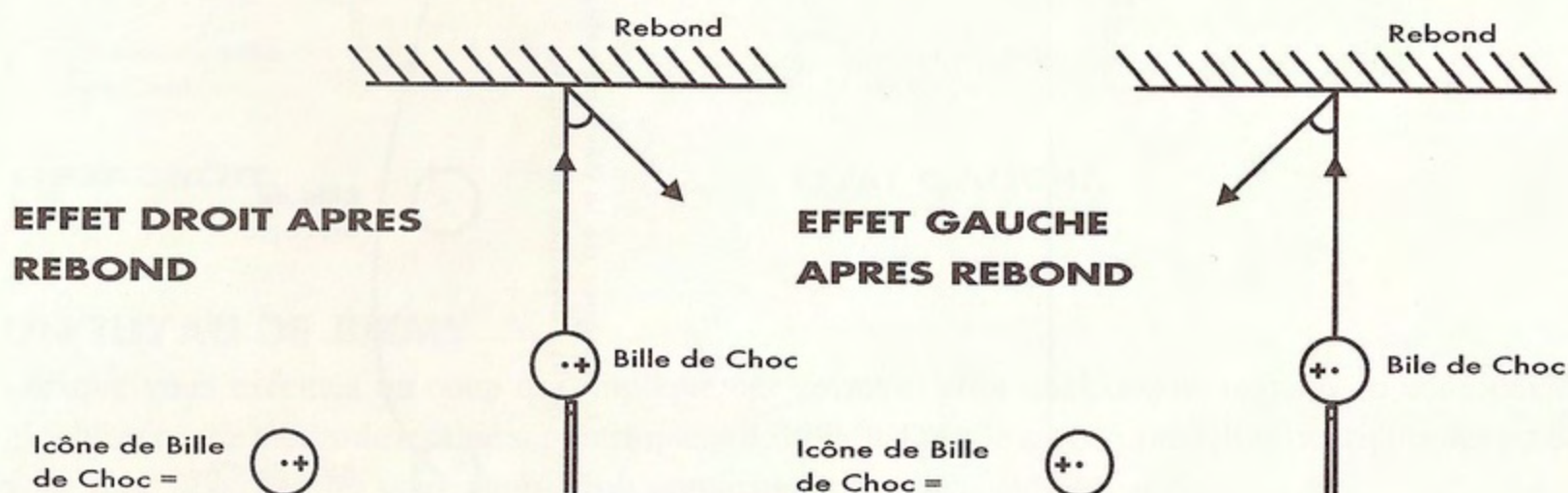
Utilisez l'icône "CLR" (TABLE VIDE) pour vider la table comme avant. Activez la ligne de vue double et faites pivoter la table de façon à ce que vous fassiez face à un coussin latéral et que les deux lignes de vue se chevauchent, comme ceci...



Ceci signifie que lorsque vous frappez, la bille de choc rebondira directement dans la direction d'où elle vient. Essayez donc. Nous allons maintenant vous montrer dans quelle mesure l'effet latéral affecte la manière selon laquelle la bille de choc rebondit sur le coussin.

Pointez sur l'icône SIDE SPIN (EFFET LATERAL) à droite de la bille de choc. Continuez à appuyer sur le bouton gauche de la souris, jusqu'à ce que la croix sur l'icône de bille de choc TAKE SHOT (FRAPPER) soit aussi loin à droite que possible, réglant ainsi l'effet latéral droit à son maximum. (Vous pouvez également appuyer sur la touche "J"). Appliquez de la craie trois fois et tentez votre chance...

La bille de choc rebondit sur le coussin et vers la droite. Plus l'effet droit est grand, plus la bille de choc rebondira loin vers la droite. Evidemment si vous donnez de l'effet gauche (l'icône SIDE SPIN (EFFET LATERAL) à gauche de l'icône TAKE SHOT (FRAPPER)), la bille de choc rebondira vers la gauche...



Vous pouvez également utiliser la touche "H" pour l'effet latéral gauche.

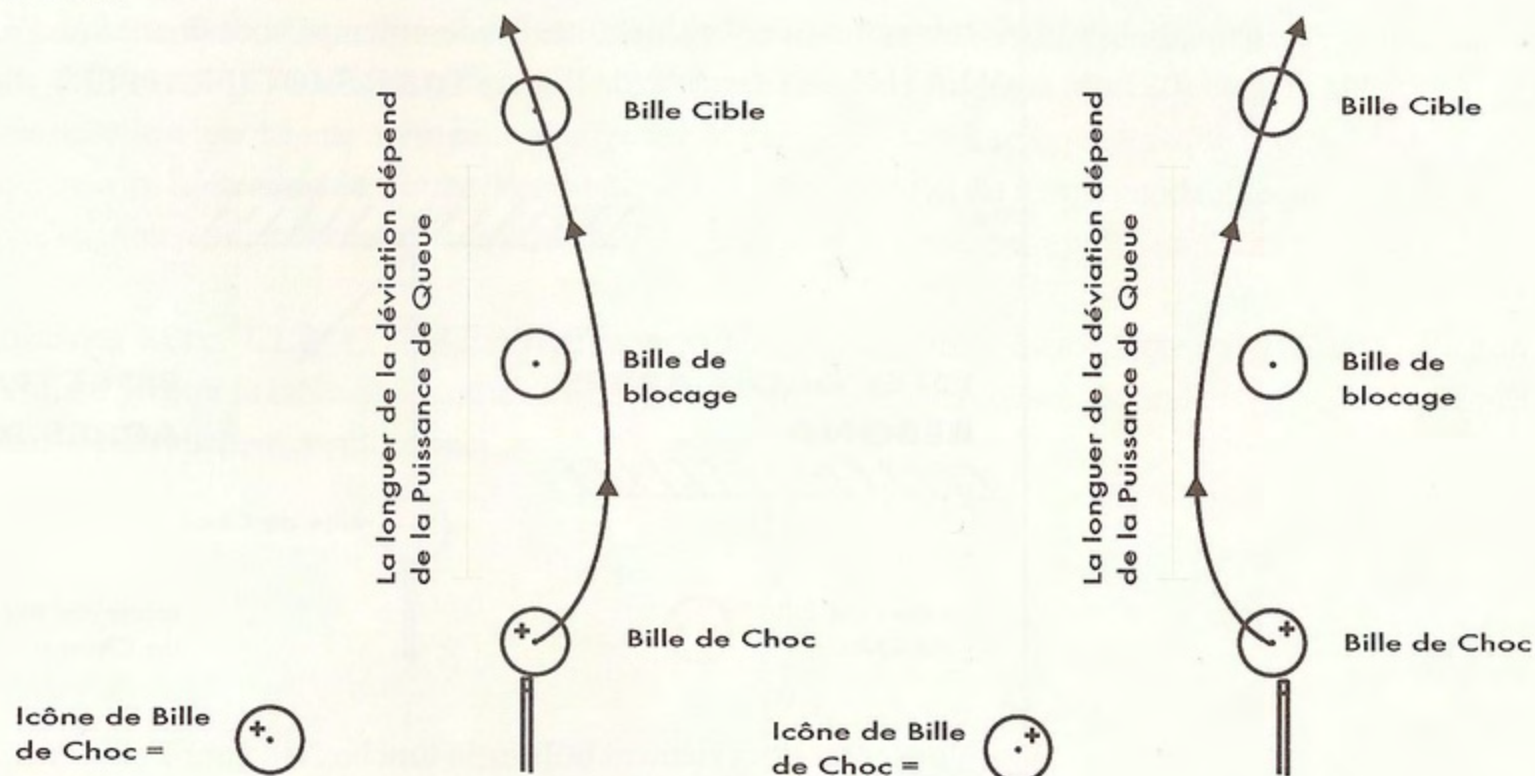
COMMENCER DANS LES REGLES DE L'ART

Nous avons déjà vu combien il était facile d'exécuter un premier coup tout à fait correct. Maintenant, tentez un coup en donnant de l'effet latéral (n'oubliez-pas de mettre de la craie sur la queue).

DEVIATION

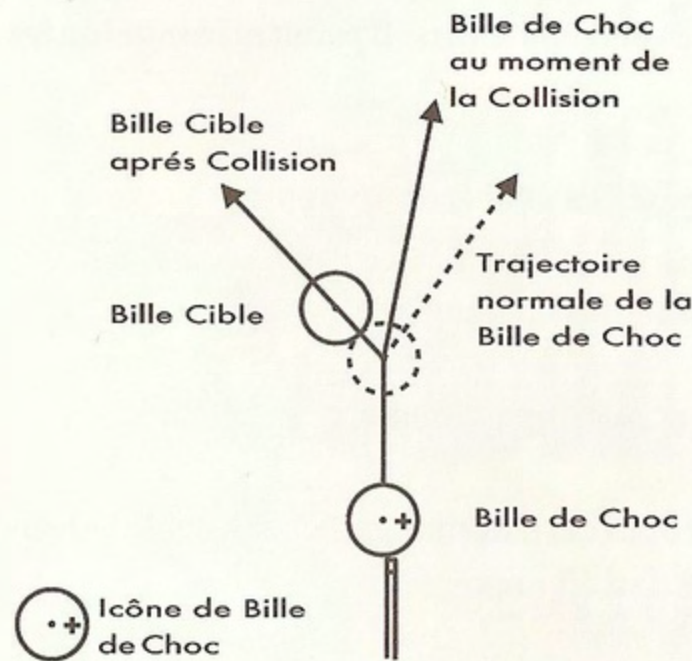
Il est surprenant de constater combien les coups déviés sont faciles à exécuter - et sont finalement très utiles. Vous avez simplement besoin d'une combinaison d'effet coulé ou rétro avec de l'effet latéral. L'effet donné à la déviation dépend du degré de l'effet donné et de la force du coup. Cela vous aide également s'il n'y a aucune autre bille sur le trajet de la bille de choc. Videz la table comme avant. Réglez l'effet coulé et l'effet latéral droit à leur maximum. Mettez de la craie sur la queue et tentez votre chance...

La déviation vers la gauche devrait être facilement identifiable. Pour que la bille soit déviée vers la droite, donnez tout simplement de l'effet gauche et de l'effet coulé, avant de mettre de la craie et de tenter votre chance...

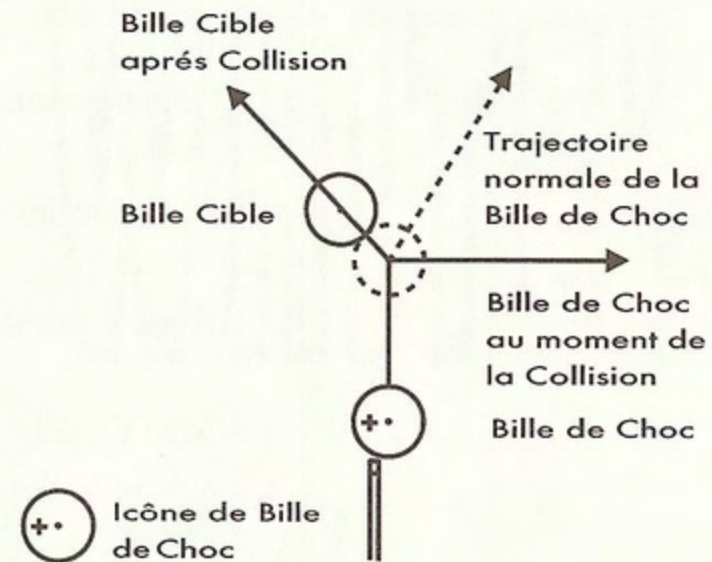


DEVIATION A DROITE AVEC EFFET COULE

DEVIATION A GAUCHE AVEC EFFET COULE



EFFET DROIT



EFFET GAUCHE

UN TUYAU DE JIMMY

Lorsque vous exécutez un coup qui implique une forme d'effet quelconque, comme un coup dévié, n'oubliez pas de mettre de la craie sur votre queue de billard. Dans le cas contraire, il se peut que vous ratiez votre tir et donc perdiez votre coup. Trois applications de craie devraient suffire.

LES ADVERSAIRES- ORDINATEURS

Voici un survol rapide des séries que vous pouvez vous attendre à voir de la part des adversaires contrôlés par ordinateur. Il vaut la peine de vous souvenir que les adversaires à intelligence inférieure peuvent également faire des fautes et rater des tirs. Il paraît même qu'on les aurait vu blouser la blanche à plusieurs occasions !

TOM est connu pour ses séries autour de 13 points.

DICK fait des séries d'environ 23 points.

HARRY fait des séries d'environ 45 points.

JIMMY ... Eh ! Ne laissez pas cet homme approcher la table ! Quand Jimmy est lancé, vous ne pouvez vous attendre à rien de moins de 140 points !

Virgin Games Präsentiert

JIMMY WHITE'S

'WHIRLWIND'
SNOOKER

© Archer Maclean 1991 © Virgin Games Ltd 1991

Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

Das Computer-Programm und die dazugehörige Dokumentation und Materialien sind durch die nationalen und internationalen Urheberrechtsgesetze geschützt. Das Aufbewahren des Computer-Programms und dessen Dokumentation und Materialien in einem Verleihsystem, Vervielfältigen, Übersetzen, Kopieren, Verleihen, Entleihen, Ausstrahlen und öffentliches Aufführen sind ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Virgin Games Ltd. untersagt. Alle Rechte des Verfassers und Besitzers sind weltweit vorbehalten. Dieses Programm und dessen dazugehörige Dokumentation und Materialien werden nach den Handelsrichtlinien und Verkaufsbedingungen verkauft. Eine Kopie dieser Bedingungen ist auf Anfrage erhältlich.

MITWIRKENDE

Entworfen und geschrieben von Archer Maclean

Bild- und Soundeffekte von Archer Maclean

Musik von Michael Powell

Hergestellt von Terry Haynes

INHALT

LADEN	PG. 92	ICON CONTROL	PG. 106
DIE TITELFOLGE	PG. 93	TASTATURSTEUERUNGEN	PG. 114
OPTIONEN	PG. 93	DIE BENUTZUNG DER MAUS AUF DEM	
SPIELSTEUERUNGEN	PG. 94	TISCH	PG. 115
WAHL EINER OPTION	PG. 95	FOLGEN DES STOSSES	PG. 116
1-SPIELER-MODUS BEGINNEN	PG. 95	DIE BENUTZUNG DES TRICK-STOSS-	
2-SPIELER-MODUS BEGINNEN	PG. 96	EDITORS	PG. 117
2-SPIELER-ÜBUNG	PG. 97	AUSFÜHRUNG EINES STOSSES DURCH	
TRICK-STOSS VORBEREITEN	PG. 98	DEN COMPUTER	PG. 119
DEMO-MODUS ABRUFEN	PG. 98	LÖSEN VON SPIELPROBLEMEN	PG. 119
DISK FEATURES	PG. 99	EIN TRICK-STOSS-HINWEIS	PG. 120
ZURÜCK ZUM TISCH	PG. 102	DIE KUNST DES SPIN UND EFFETS	PG. 125
SPIELBEGINN	PG. 103	NORMALER STOSS	PG. 126
STEUERUNG WÄHREND DES SPIELS	PG. 103	VON DER BANDE 'SPIN' NACH RECHTS	PG. 129
DIE BALLFOLGE	PG. 105	VON DER BANDE 'SPIN' NACH LINKS	PG. 129
VERSENKEN EINER KUGEL	PG. 105	SWERVE	PG. 130
WAHL EINER FARBE	PG. 105	DIE GEGENSPIELER IM SPIEL	PG. 132
DER COMPUTER DENKT NACH ...	PG. 105		



Hier wird Ihnen das beste Snooker-Spiel weit und breit mit fantastischen Kugelbewegungen und allen Einzelheiten des tatsächlichen Spiels geboten - ja hier können Sie sogar Meisterstöße ausführen, die im wirklichen Spiel nicht möglich sind. Es ist, als ob Sie tatsächlich dort wären. Der einzige Unterschied ist der, daß Sie mit Ihren Fingerspitzen weder den Queue noch den Tisch berühren.

WILLKOMMEN

Willkommen zu Jimmy White's Whirlwind Snooker-Spiel, die bei weitem beste Computer-Snooker-Simulation der Welt. Jimmy White's Whirlwind Snooker hält sich genau an die Regeln des tatsächlichen Spiels, wobei die Kugeln sich bis aufs feinste Detail nach den Gesetzen der Physik bewegen. In Jimmy White's Whirlwind Snooker können ein oder zwei Spieler gegeneinander üben, "Trick-Shots" vorbereitet und ausführt werden, im Wettkampf gegeneinander oder gegen vier zunehmend herausforderndere computer-gesteuerte Gegner gespielt werden, von denen einer Jimmy White selbst ist, und vieles andere mehr. Dieses Handbuch soll Ihnen dabei behilflich sein, dieses großartige Produkt bis aufs Beste genießen zu können. Sollten Sie jedoch mit dem Programm oder dem Handbuch aus irgendeinem Grund nicht zufrieden sein, schreiben Sie uns und geben Sie genau an, aus welchem Grund Sie mit dem Produkt unzufrieden sind. Sie helfen uns damit, gleiche Fehler nicht noch einmal zu machen.

ACHTUNG!

Disketten sind magnetische Medien wie "Desmond Decker: The Collection"-Kassetten. Setzen Sie die Disketten keinen Röntgenstrahlen oder intensiven Magnetquellen aus, da die darin enthaltenen Daten gelöscht werden könnten. Versuchen Sie nicht, eine Sicherheitskopie der Daten anzufertigen, da diese dadurch vernichtet werden könnten und Sie damit das Urheberrecht verletzen. Virgin Games Ltd übernimmt keine Verantwortung für Disketten, die durch Verletzung des Urheberrechtes beschädigt wurden.

LADEN VON JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

AMIGA

Um dieses Produkt vollends genießen zu können, benötigen Sie eine kompatible Maus und eine leere Diskette, um Ergebnisse und Spiele speichern zu können. Ist Ihr Amiga-Gerät eingeschaltet, schalten Sie es aus. Nach mindestens 30 Sekunden schalten Sie Ihr Gerät wieder ein. Auf diese Weise werden alle Viren entfernt, die sich vielleicht in Ihrem Gerät befinden, und das Risiko einer Infektion oder gar Zerstörung Ihrer "Jimmy White's Whirlwind Snooker"-Diskette minimalisiert. Legen Sie die "Jimmy White's Whirlwind Snooker"-Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet. Sollten Sie eine Maus für dieses Spiel benutzen wollen, müssen Sie diese nun an den entsprechenden Port anschließen (d.h. Port mit der Beschriftung "1 Joystick"). Anderenfalls kann dieses Spiel auch mit der Tastatur betrieben werden.

ATARI ST

Um dieses Produkt vollends genießen zu können, benötigen Sie eine kompatible Maus und eine leere Diskette, um Ergebnisse und Spiele speichern zu können. Ist Ihr Atari ST-Gerät eingeschaltet, schalten Sie es aus. Nach mindestens 30 Sekunden schalten Sie Ihr Gerät wieder ein. Auf diese Weise werden alle Viren entfernt, die sich vielleicht in Ihrem Gerät befinden, und das Risiko einer Infektion oder gar Zerstörung Ihrer "Jimmy White's Whirlwind Snooker"-Diskette minimalisiert. Legen Sie die "Jimmy White's Whirlwind Snooker"-Diskette in das Laufwerk ein. Drücken Sie den Reset-Knopf (zur Neueinstellung) hinten an Ihrem Atari St-Gerät oder schalten Sie das Gerät für einen Moment aus und dann wieder ein. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet. Sollten Sie eine Maus für dieses Spiel benutzen wollen, müssen Sie diese nun an den entsprechenden Port anschließen (d.h. Port mit der Beschriftung "0"). Anderenfalls kann dieses Spiel auch mit der Tastatur betrieben werden.

LADESCHWIERIGKEITEN

Sollten Sie Schwierigkeiten beim Laden von Jimmy White's Whirlwind Snooker haben, schalten Sie Ihr Gerät aus und entfernen Sie die externen Geräte, wie Drucker (jedoch nicht den Monitor oder den Fernseher abklemmen) und wiederholen Sie den Ladevorgang. Sollte das Spiel weiterhin nicht laden, legen Sie die defekte Diskette (nicht die Verpackung) mit Ihrem Namen und Adresse in einen gepolsterten Umschlag. Um dem Kundendienst behilflich zu sein, wären wir Ihnen sehr dankbar, wenn Sie genaue

DIE TITELFOLGE



OPTIONEN



Details über die Konfigurationen Ihres Gerätes geben würden (die RAM Erweiterungsvorrichtungen nicht zu vergessen). Senden Sie das Paket an: JWWS Replacements, Virgin Games Ltd. 16 Portland Road, London W11 4LA. Virgin Games Ltd ist bereit, Ihnen die defekte Diskette innerhalb 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

Die Titelfolge auf dem Bildschirm bedeutet, daß Jimmy White's Whirlwind Snooker geladen hat. Um die Titelfolge zu überspringen, drücken Sie einen der zwei Mausknöpfe oder eine beliebige Taste außer "CTRL", "Caps Lock", "SHIFT", "Alt" oder "A".

Wurde die Titelfolge innerhalb von einer Minute nicht übersprungen, so geht das Programm in einen kurzen computer-gesteuerten Demonstrations-Modus über und führt 10 verschiedene Stoßarten vor. Drücken Sie einfach die "Esc"-Taste, um diese Demonstration abubrechen.

Überspringen Sie die Titelfolge zum ersten Mal, so werden Sie aufgefordert, ein Passwort einzugeben, welches Sie im Handbuch zur Geschichte finden können. Die Seitennummer, die Zeile, auf dem sich das Wort befindet, und die Nummer des Wortes auf dieser Zeile werden auf folgende Weise gegeben: z.B. SEITE 4, ZEILE 1, WORT 1 würde somit das Passwort "Jimmy" ergeben. Geben Sie das Passwort über die Tastatur ein und drücken dann RETURN.

Sollten Sie ein falsches Passwort eingeben, so haben Sie noch zwei weitere Chancen, das richtige zu finden. Geben Sie dreimal ein falsches Passwort ein, so wird das Spiel nicht funktionieren. In diesem Fall müssen Sie Ihren Computer ausschalten und den ganzen Ladevorgang neu beginnen. Ist das Passwort richtig, erscheint ein GAME CONTROL-Menü (Spielsteuerungen) und das Spiel kann beginnen.

Jimmy White's Whirlwind Snooker verfügt über viele Optionen. Die meisten dieser werden auf Tafeln dargestellt - oder "Fenstern". Einige Optionen haben ihre eigenen Fenster. Wenn eine dieser Optionen gewählt wurde, erscheint das entsprechende Fenster über dem vorherigen. Sie können dieses neue Fenster schließen und zum vorherigen zurückkehren, indem Sie CANCEL wählen.

SPIELSTEUERUNGEN



Wird über eine Minute lang keine Taste betätigt und die Maus auf keine Weise bewegt - auch während einer Wahl - so erscheint die Titelfolge wieder. Beachten Sie, daß die Tischaufstellung unter dem "Game Control"-Fenster ebenfalls neu eingestellt wird.

Drücken Sie die "Esc"-Taste, um zum "GAME CONTROL"-Menü von einem der Optionen-Fenster dieses Menüs zurückzukehren.

START ONE PLAYER GAME (1-Spieler-Spiel beginnen)

Treten Sie in einem wirklichen Spiel gegen einen der vier computer-gesteuerten Gegner einschließlich Jimmy selbst an.

START TWO PLAYER GAME (2-Spieler-Spiel beginnen)

Treten Sie in einem wirklichen Spiel gegen einen anderen Spieler an.

TWO PLAYER PRACTICE (2-Spieler-Übung)

Spielen Sie im Spaß gegen einen anderen Spieler.

SET UP TRICK SHOT (Trick-Stoß vorbereiten)

Ordnen Sie die Kugeln an, um Trick-Stöße vorzubereiten oder Probleme eines der anderen Modi zu lösen. Sie können ebenfalls die Spielsituation nach Ihren Wünschen selbst erstellen und spielen, da diese Option auch eine nützliche "1-Spieler-Übung" darstellt.

ENTER DEMO MODE (Demo-Mode)

Sehen Sie zwei Computer-Gegnern beim Spiel zu, um zu lernen, wie es gemacht wird.

DISK FEATURES

Spiele für den späteren Gebrauch auf Diskette sichern oder Spiele, Ergebnisse und Ballfolgen von Diskette laden.

OPTIONEN

Löscht alle gesicherten Spiele und Ergebnisse von der Diskette. Von hier aus können Sie auch zur Titelfolge zurückkehren.

RETURN TO TABLE (Zurück zum Tisch)

Spiel von der "Tischaufstellung", die unter der "Game Control"-Tafel gezeigt wird, wieder aufnehmen.

WAHL EINER OPTION

START ONE PLAYER
GAME (1-Spieler-
Modus beginnen)

MIT DER MAUS

Ziehen Sie den Pfeil über die gewünschte Option. Drücken Sie den linken Mausknopf, um die entsprechende Option zu markieren. Drücken des rechten Mausknopfes wählt die markierte Option.

MIT DER TASTATUR

Benutzen Sie die "Hoch"- und "Runter"-Pfeile (Cursor-Tasten), um die Markierung hoch und runter durch die Optionen zu ziehen. Drücken Sie die RETURN-Taste, um die markierte Option zu wählen.

CANCEL (Abbrechen)

Falls Sie die falsche Option gewählt haben oder es sich vielleicht anders überlegt haben. Markieren und wählen Sie in beiden Fällen CANCEL, wenn zur Verfügung, um zum vorherigen Optionen-Menü und Spielstand zurückzukehren.

Sie können den zuletzt gespielten Stoß NICHT RÜCKGÄNGIG MACHEN ("UNDO" siehe PLAYING SNOOKER (Snooker spielen)). Sie können den Computer nicht dazu benutzen, den bestmöglichen Stoß festzusetzen (siehe PLAYING SNOOKER). Sie können das Spiel für den späteren Gebrauch auf Diskette sichern (siehe DISK FEATURES). Alle Ihre "bemerkenswerten" Ergebnisse und Ballfolgen werden nach Ende des Spiels auf Diskette gesichert (siehe SAVING SCORES AND BREAKS (Sichern von Ergebnissen und Ballfolgen)).

ENTER NAME 1 (Name 1 eingeben)

Ganz zu Anfang sollten Sie Ihren Namen eingeben - das Maximum von acht Buchstaben ohne Leerstellen darf nicht überschritten werden. Sie können nur die 26 Buchstaben des Alphabets benutzen - keine anderen Tastatursymbole (wie Zahlen) stehen hierfür zur Verfügung. Um den Buchstaben links vom Cursor zu löschen, können Sie die Lösch Taste benutzen. Sollten Sie versuchen, das Spiel vor Eingabe Ihres Namens zu beginnen, kehrt die Markierung immer wieder zu ENTER NAME (Name eingeben) zurück, bis Sie etwas eingegeben haben. Die Eingabe des Namens wird als vollendet betrachtet, wenn Sie entweder acht Buchstaben eingegeben haben oder die RETURN-Taste drücken.



START TWO PLAYER GAME (2-Spieler-Modus beginnen)



PLAY AGAINST (Spiel gegen)

Sind Sie mit Ihrem Namen zufrieden? Gut, wählen Sie nun Ihren Gegner (wie Sie sehen können, erscheinen die Schwierigkeitsstufen rechts von den Namen). Markieren und wählen Sie den gewünschten Gegner, um ein "1-Spieler"-Spiel zu beginnen (siehe THE COMPUTER OPPONENTS).

HEAD OR TAILS (Kopf oder Zahl)

◀ Nachdem Sie in den "1-Spieler"-Modus übergegangen sind, wird eine Münze geworfen um festzustellen, wer den Anstoß ausführen wird. Das Ergebnis ist wie folgt: Um mit dem Spiel zu beginnen, wählen Sie OK - entweder indem Sie darauf zeigen und den rechten Mausknopf drücken oder einfach die RETURN-Taste betätigen. (Für weitere Einzelheiten über den Spielbetrieb siehe unter PLAYING SNOOKER).

Sie können den zuletzt gespielten Stoß NICHT RÜCKGÄNGIG MACHEN ("UNDO" siehe PLAYING SNOOKER (Snooker spielen)). Sie können den Computer nicht dazu benutzen, den bestmöglichen Stoß festzusetzen (siehe PLAYING SNOOKER). Sie können das Spiel für den späteren Gebrauch auf Diskette sichern (siehe DISK FEATURES). Alle Ihre "bemerkenswerten" Ergebnisse und Ballfolgen werden nach Ende des Spiels auf Diskette gesichert (siehe SAVING SCORES AND BREAKS (Sichern von Ergebnissen und Ballfolgen)).

ENTER NAME 1 (Name 1 eingeben)

Beide Spieler müssen zuerst ihren Namen eingeben. Hat Spieler 1 seinen zuvor benutzten Namen eingegeben, so wird dieser beibehalten. Das Verfahren zur Eingabe eines neuen Namen ist dasselbe wie unter START PLAYER ONE GAME. Beide Namen werden für den Gebrauch mit anderen Optionen beibehalten, bis diese geändert werden.

ENTER NAME 2 (Name 2 eingeben)

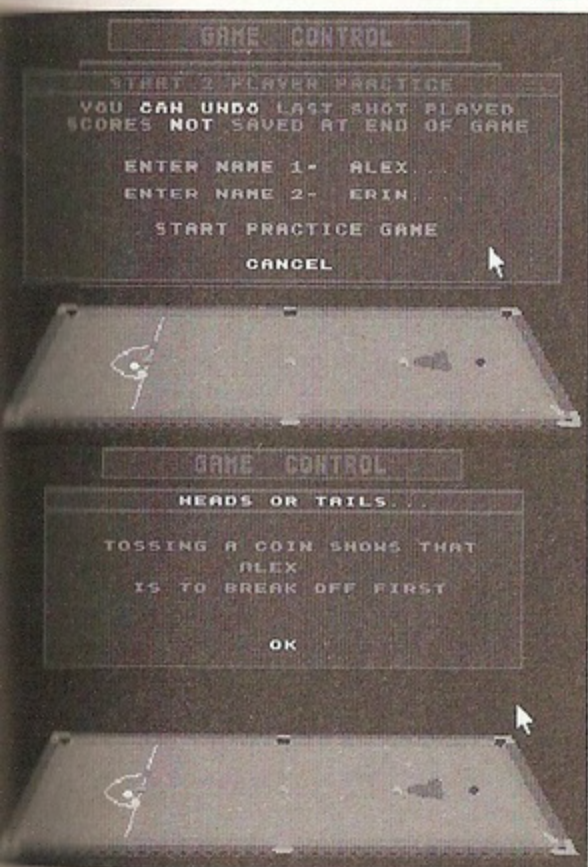
Ein Name für Spieler 2 wird auf die oben beschriebene Weise eingegeben.

START GAME (Spiel beginnen)

Markieren und wählen, um das Spiel zu beginnen.



TWO PLAYER PRACTICE (2-Spieler-Übung)



HEAD OR TAILS (Kopf oder Zahl)

◀ Nachdem Sie in den "2-Spieler"-Modus übergegangen sind, wird eine Münze geworfen um festzustellen, wer den Anstoß ausführen wird. Das Ergebnis ist wie folgt:

Um mit dem Spiel zu beginnen, wählen Sie OK - entweder indem Sie darauf zeigen und den rechten Mausknopf drücken oder einfach die RETURN-Taste betätigen. Für weitere Einzelheiten über den Spielbetrieb siehe unter PLAYING SNOOKER.

Sie KÖNNEN den zuletzt gespielten Stoß rückgängig machen ("UNDO" siehe PLAYING SNOOKER). Sie können den Computer dazu benutzen, einen Ball Ihrer Wahl zu versenken oder den bestmöglichen Stoß festzusetzen. Sie können das Übungsspiel für den späteren Gebrauch auf Diskette sichern (siehe DISK FEATURES). "Bemerkenswerte" Ergebnisse und Ballfolgen werden NICHT nach Ende des Spiels auf Diskette gesichert.

ENTER NAME (Name eingeben)

Zwei Namen müssen eingegeben werden (außer im Fall, daß sie schon in der "2-Spieler"-Option eingegeben wurden).

START PRACTICE GAME (Übungsspiel beginnen)

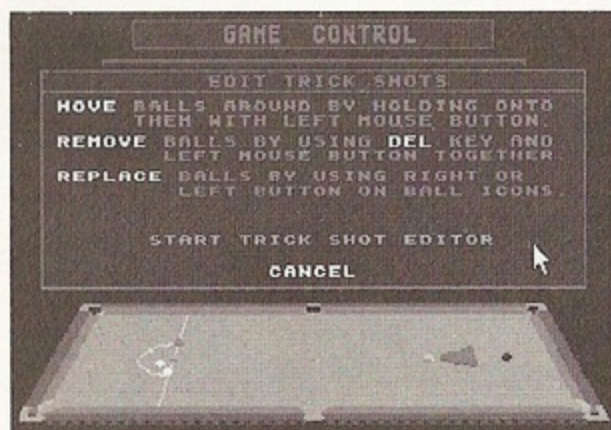
◀ Diese Option markieren und wählen, um das Übungsspiel zu beginnen.

HEAD OR TAILS (Kopf oder Zahl)

Nachdem Sie in den "2-Spieler-Übungs"-Modus übergegangen sind, wird eine Münze geworfen um festzustellen, wer den Anstoß ausführen wird. Das Ergebnis ist wie folgt:

Um mit dem Spiel zu beginnen, wählen Sie OK - entweder indem Sie darauf zeigen und den rechten Mausknopf drücken oder einfach die RETURN-Taste betätigen. (Für weitere Einzelheiten über den Spielbetrieb siehe unter PLAYING SNOOKER).

SET UP TRICK SHOT (Trick-Stoß vorbereiten)



ENTER DEMO MODE (Demo-Modus abrufen)



Sie KÖNNEN den zuletzt gespielten Stoß rückgängig machen ("UNDO" siehe PLAYING SNOOKER). Sie können den Computer dazu benutzen, den bestmöglichen Stoß festzusetzen. Sie können den Trick-Stoß für den späteren Gebrauch auf Diskette sichern (siehe DISK FEATURES). Beachten Sie, daß Ergebnisse im "Trick Shot"-Modus NICHT gesichert werden.

START TRICK SHOT EDITOR (Trick-Stoß-Editor beginnen)

Markieren und wählen, um in den "Trick-Shot-Editor"-Modus überzugehen.

Siehe USING THE TRICK SHOT EDITOR für weitere Einzelheiten über dessen Gebrauch.

Es kann sehr fesselnd und lehrreich sein, wenn Sie zwei computer-gesteuerten Gegnern beim Spiel zusehen. Drücken Sie die "Esc"-Taste während der Demonstration, um zum GAME CONTROL-Menü zurückzukehren. Beachten Sie, daß die "Esc"-Taste keine sofortige Wirkung hat während der Queue in Bewegung ist. "Bemerkenswerte" Ergebnisse und Ballfolgen werden nicht auf Diskette gesichert.

BEGIN DEMO GAME FROM THE START (Demo-Spiel von Anfang an beginnen)

Wenn Sie diese Option wählen, entfaltet sich ein ganzes Spiel vor Ihren Augen.

START DEMO GAME FROM CURRENT LAYOUT (Demo-Spiel vom momentanen Layout beginnen)

Wählen Sie diese Option, um vom Layout zu spielen, welches unter dem GAME CONTROL-Fenster gezeigt wird. Nun können Sie zuschauen, wie sich das zuvor ausgetragene Spiel vor Ihren Augen entfaltet. Sie können diese Option auch in Verbindung mit zuvor gesicherten Spielen verwenden, um zu beobachten, wie der Computer in diesen Spielen vorgeht (bestimmte Trick-Stöße können ebenfalls benutzt werden). Laden Sie das gesicherte Spiel und unterbrechen Sie das derzeitige Spiel, um zum GAME CONTROL-Menü überzugehen. Wählen Sie nun ENTER DEMO MODE an und beginnen Sie es mit dem momentanen Layout.

DISK FEATURES



LOAD AN OLD GAME FROM DISK (Ein altes Spiel von Diskette laden)

Die Wahl dieser Option gibt Ihnen eine Wahl von 15 "slots" (Speicherplätzen) auf der Diskette, von denen jeder ein zuvor gesichertes Spiel enthält. "Slots" ohne Name sind leer. Um das gesicherte Spiel Ihrer Wahl zu laden, wählen Sie es einfach (mit Maus oder Tastatur). Nachdem das gesicherte Spiel geladen hat, können Sie dieses Spiel beginnen.

Wenn Sie sich an den Inhalt eines Spiels nicht mehr erinnern können, markieren Sie einfach den entsprechenden Namen des gesicherten Spiels, um die Tischaufstellung unter der Tafel einzusehen. Indem Sie den linken Mausknopf gedrückt halten, können Sie die Markierung durch die Auswahl an gesicherten Spielen bewegen und diese einsehen.

CANNOT LOAD AN EMPTY FILE (Kann eine leere Datei nicht laden)

◀ Sie können eine leere Datei nicht laden, so versuchen Sie es erst gar nicht. Folgendes wird erscheinen, wenn Sie dies trotzdem tun sollten:

SAVE CURRENT GAME TO DISK (Momentanes Spiel auf Diskette sichern)

Die Wahl dieser Option gibt Ihnen eine Auswahl von 15 "slots" (Speicherplätzen) auf der Diskette, in die Sie Spiele sichern können. Drücken der RETURN-Taste bringt Sie zurück zum GAME CONTROL-Menü. Andernfalls wählen Sie auf die übliche Weise den gewünschten leeren "slot" (als Zeile mit 27 Punkten dargestellt) oder einen schon existierenden, der überschrieben werden soll. Benutzen Sie nun die Tastatur, um den Name des gesicherten Spiels einzugeben. Der Name darf eine Länge von 27 Buchstaben haben. Anders als bei Spielernamen DARF der Name eines gesicherten Spiels Leerstellen, Zahlen, Punkte und Schrägstriche vorweisen. Die LÖSCHTASTE löscht den zuletzt eingegebenen Buchstaben: Drücken Sie RETURN, um den Namen zu registrieren und das Spiel zu sichern. Sie kehren dann zum GAME CONTROL-Menü zurück. Damit Sie die vier möglichen Arten gesicherter Spiele zu unterscheiden wissen, wird dem Namen des gesicherten Spiels ein dreistelliger Code hinzugefügt. Diese erscheinen in einer Spalte rechts von der DISK FEATURES-Tafel.

“1-Spieler”-Spiele werden mit dem Code 1PG gesichert.

“2-Spieler”-Spiele werden mit dem Code 2PG gesichert.

Trick-Stöße werden mit dem Code TRK gesichert.

Übungsspiele werden mit dem Code PRC gesichert.

Beachten Sie, daß das Drücken der RETURN-Taste während ein “slot” markiert ist, einen Namen für das gesicherte Spiel erstellt.

“1-Spieler”-Spiele werden als ONE V (NAME DES COMPUTER-SPIELERS) (ERGEBNIS) gesichert.

“2-Spieler”-Spiele werden als ONE V TWO (ERGEBNIS) gesichert.

Trick-Stöße werden als TRICK SHOT gesichert.

Übungsspiele werden als ONE C TWO (ERGEBNIS) gesichert.

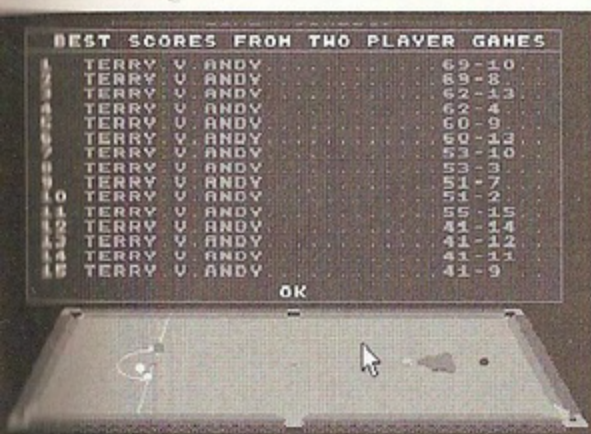
ERGEBNISSE UND BALLFOLGEN SICHERN

Am Ende eines “1-Spieler”- oder “2-Spieler”-Spiels werden Ihre besten Ergebnisse und Ballfolgen auf Diskette gesichert. Beachten Sie, daß dies nur möglich ist, wenn sich eine entsprechende Diskette im Laufwerk Ihres Computers befindet - d.h. eine zur Sicherung von Ergebnissen und Ballfolgen formatierte Diskette (einschließlich der Jimmy White's Snooker-Diskette) - und die Ergebnisse und Ballfolgen eine bestimmte Punktzahl erreicht haben und es sich lohnt, diese zu sichern.

VIEW BEST BREAKS 1PG AND 2PG (Die besten Ballfolgen 1PG und 2PG einsehen)

◀ Ruft diese Liste der besten Ballfolgen ab ...





VIEW BEST SCORES (Die besten Ergebnisse einsehen)

- ◀ Ruft diese Liste der besten Ergebnisse ab. Sowohl jeder der vier Computer-Gegner als auch das "2-Spieler"-Spiel haben eine eigene Tabelle.

KOPIEREN GESICHERTER SPIELE

Hier können Sie gesicherte Spiele auf eine andere Diskette kopieren. Legen Sie Ihre Sicherungsdiskette in das Laufwerk Ihres Computers ein. Benutzen Sie die Option SAVE (sichern), um die gesicherten Spiele oder Ergebnisse abzurufen (hierbei wird jedes gesicherte Spiel von Diskette geladen). Entfernen Sie die Sicherungsdiskette und legen Sie die entsprechende Diskette ein, auf der Sie die Spiele sichern möchten (versichern Sie sich, dass diese formatiert ist). Benutzen Sie nun die Option SAVE - sie sichert nicht nur das gewünschte Spiel, sondern alle gesicherten Spiele auf die neue Diskette.

OPTIONEN

- ◀ Die zwei Optionen, die dem "Disketten-Management" zur Verfügung stehen, werden beide auf die gleiche Art und Weise benutzt. Sollten Probleme beim Löschen von Daten auftreten, werden Sie darauf durch einen Warnton und dieses Fenster hingewiesen:

Wählen Sie CANCEL, um zum GAME CONTROL-Menü zurückzukehren.

ERASE ALL SAVED GAMES ON DISK (Alle Spiele auf der Diskette löschen)

- ◀ Die Wahl dieser Option ruft folgendes Fenster auf:

Wählen Sie YES (Ja), um gesicherte Spiele Ihrer Wahl auf der Diskette zu löschen. Sie kehren dann zum GAME CONTROL-Menü zurück. Beachten Sie, dass die restlichen Daten auf der Diskette von diesem Vorgang nicht betroffen sind. Sie können diese Option ebenfalls dazu benutzen, Sicherungs-"Slots" für Spiele auf einem kleinen Teil einer Diskette zu erstellen, der zuvor nicht zum Sichern von Spielen benutzt wurde. Versichern Sie sich, dass die Diskette zu dem Zeitpunkt nicht schreibgeschützt ist, d.h. das Loch geschlossen ist. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und wählen Sie die Option ERASE (löschen), um die Sicherungs-"Slots" auf der Diskette zu erstellen.



RETURN TO TABLE (Zurück zum Tisch)

ERASE ALL SCORE DATA ON DISK

◀ (Alle Punkestanddaten auf der Diskette löschen)

Die Wahl dieser Option ruft folgendes Fenster ab:

Wählen Sie YES (Ja), um auf der Diskette gesicherte Ergebnisse und Ballfolgen Ihrer Wahl zu löschen. Sie kehren dann zum GAME CONTROL-Menü zurück. Beachten Sie, daß die restlichen Daten auf der Diskette von diesem Vorgang nicht betroffen sind.

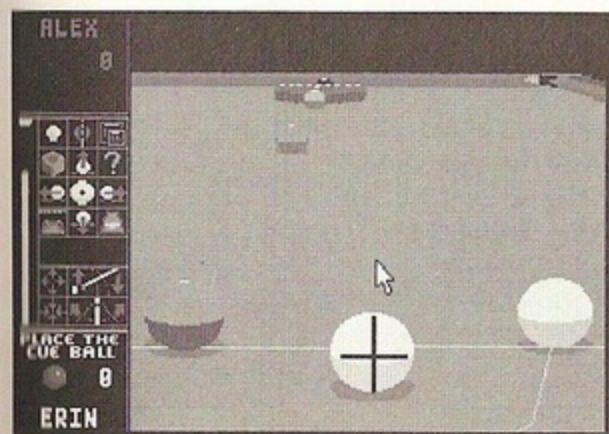
QUIT TITLE SCREEN SEQUENCE (zur Titelfolge übergehen)

Sollten Sie den Wunsch haben, zur Titelfolge zurückzukehren, wählen Sie diese Option.

Die Wahl dieser Option zu Beginn des Spiels bringt Sie direkt zum TRICK SHOT-Modus (Trick-Stoß). Andernfalls beginnt das Spiel an dem Punkt, an dem es abgebrochen wurde - auch wenn der Computer über einen Stoß nachgedacht hat.

SPIELBEGINN

STEUERUNG WÄHREND DES SPIELS



Blickpunkt befindet sich in der Mitte dieser Kugel

Ihnen stehen drei Steuermöglichkeiten zur Verfügung, von denen zwei durch die Maus und eine über die Tastatur ausgeführt werden. Alle können gleichzeitig benutzt werden. Wie bei der Wahl von Optionen, bewegt die Maus einen Pfeil. Sie aktivieren die Icon-Funktion, indem Sie diesen Pfeil auf ein Icon richten und den Mausknopf drücken oder durch Drücken und Halten des linken oder rechten Mausknopfes (oder sogar beiden). Dieser Pfeil kann auch direkt auf dem Spieltisch und den Kugeln selbst verwendet werden, um bestimmte Funktionen zu aktivieren.

Eine Mischung aus Maus- und Tastatursteuerung wird empfohlen. Für das Aufräumen mit Kreide, genauester Kontrolle und Zielen des Queues und Ausführung eines Stoßes zieht Verfasser Archer Maclean z.B. nur die Benutzung von Icons vor. Alles andere führt er durch Betätigung der Maus direkt auf dem Tisch und den Kugeln aus.

Der Tisch kann aus allen nur möglichen Blickwinkeln über eine Fernkamera betrachtet werden, die sich am Ende des Queues befindet.

Die Kamera ist genau auf den hier gezeigten Mittelpunkt eingestellt und ihre Bewegungen richten sich entsprechend nach diesem Punkt.

Oben auf dem Bildschirm befindet sich eine Kontrolltafel, die eine Reihe von kleinen Bildern aufweist, die die verfügbaren Funktionen der Icons beschreiben. Diese Icons können gewählt werden, indem der mausgesteuerte Pfeil auf sie gerichtet wird und dann der rechte oder linke Mausknopf (oder beide gleichzeitig) gedrückt oder gedrückt und gehalten werden. Einige Icons haben zwei Funktionen, die je nach dem, welcher Mausknopf gedrückt wurde, aktiviert werden. Andere verfügen über nur eine Funktion, wobei es hierbei keine Rolle spielt, welcher Knopf gedrückt wird. Beachten Sie, daß diese Tafel auch in die untere, linke Ecke des Bildschirms gezogen werden kann.

ICON CONTROLS (ICON-STEUERUNGEN)

PLAYER 1 NAME (SPIELER 1 NAME)

PLAYER 1 SCORE
(SPIELER 1 PUNKTESTAND)

PLAYER 1 BREAK
(SPIELER 1 BALLFOLGE)

SET POWER (STÄRKE BESTIMMEN)

PLAYER 2 NAME (SPIELER 2 NAME)

PLAYER 2 SCORE
(SPIELER 2 PUNKTESTAND)

PLAYER 2 BREAK
(SPIELER 2 BALLFOLGE)



1. VIEW Q BALL (ANSTOSSBALL ANSEHEN)
2. VIEW LINE (BLICKPUNKTLINIE)
3. GAME CONTROL (SPIEL-STEuerung)
4. CHALK CUE (QUEUE MIT KREIDE AUFRAUHEN)
5. TOP SPIN (HOCHSTOSS)
6. INFORMATION
7. SIDE SPIN (EFFETSTOSS)
7. SIDE SPIN (EFFETSTOSS)
10. BACK SPIN (TIEFSTOSS)
8. TAKE SHOT (STOSS AUSFÜHREN)
10. SCREEN TYPE (BILDSCHIRMART)
12. PLAN VIEW (SICHT VON OBEN)
- 15./16 VIEW ANGEL (BLICKWINKEL)
18. CUE LEFT (QUEUE LINKS)
19. CUE RIGHT (QUEUE RECHTS)
13. FUNCTION MESSAGE WINDOW or UNDO (FUNKTIONSNACHRICHTENFENSTER oder RÜCKGÄNGIG MACHEN)
14. ZOOM IN (VERGRÖßERN)
17. ZOOM OUT (VERKLEINERN)

DIE KUGELN SIND IN BEWEGUNG

Um anzuzeigen, daß ein Stoß ausgeführt wird und die Kugeln in Bewegung sind, verändert sich der mausgesteuerte Pfeil auf folgende Weise:



Einige Funktionen stehen verständlicherweise nicht zur Verfügung, wenn ein Stoß ausgeführt wird. Die zur Verfügung stehenden Funktionen werden noch genauer unter CONTROLS (STEUERUNGEN) behandelt.

DIE BALLFOLGE

VERSENKEN EINER KUGEL

Der Gewinner des Münzwurfes führt den Anstoß aus. Dieser Spieler darf den Anstoßball ebenfalls im "D" bewegen, welches sich am oberen Ende des Tisches befindet. Benutzen Sie einfach die Maus, um den Pfeil auf den Anstoßball zu richten und halten dann den linken Mausknopf gedrückt (der Pfeil wird zu einer schwarzen Hand, die anzeigt, daß der Ball "gegriffen" wurde). Sie können nun den Anstoßball im "D" bewegen - jedoch nicht außerhalb der "D"-Linien oder dabei die darauf liegenden drei farbigen Kugeln bewegen. Beachten Sie, daß der Anstoßball zu Beginn jeder Ballfolge korrekt platziert ist - hierbei müssen Sie nur die Stoßkraft und den "Spin" nach Ihren Wünschen festsetzen. Wird ein Ball im tatsächlichen Snooker-Spiel versenkt, so erzeugt diese dabei kaum ein Geräusch. Bei Jimmy White's Whirlwind Snooker ertönt ein leiser "Plopton", wenn eine Kugel versenkt wurde. Sie wissen somit genau, daß der Ball eingelocht wurde. Folgender kleiner Tisch erscheint in der Kontrolltafel.



Wie Sie sehen können, wird der versenkte Ball neben der "Tischkarte" gezeigt und die Auffangtasche erscheint markiert. Mit einer roten Kugel in der Auffangtasche müssen Sie nun eine farbige für Ihren nächsten Stoß wählen, wie durch das folgende Icon in der Kontrolltafel angezeigt wird:

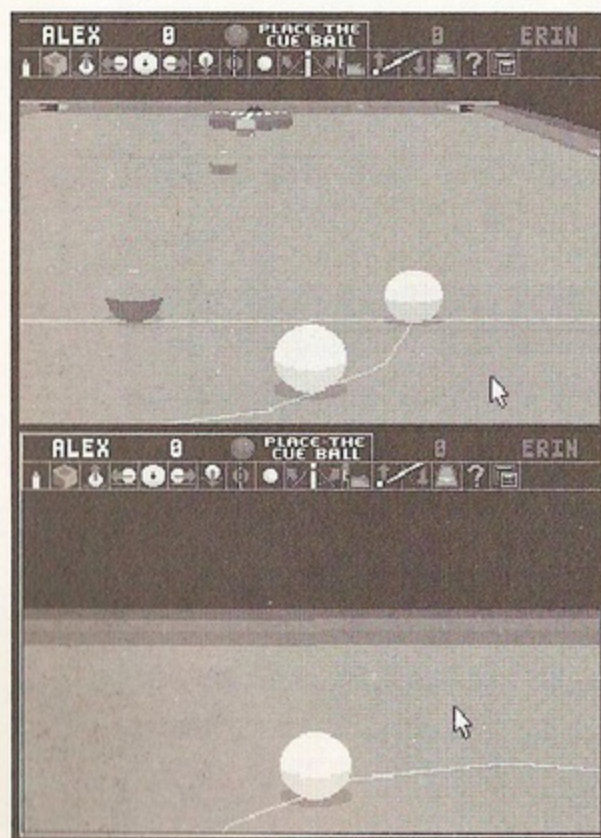


Benutzen sie die Maus, um den Pfeil auf die gewünschte farbige Kugel auf dem Tisch zu bewegen und drücken dann den linken Mausknopf. Andererseits können Sie auch die entsprechende Zahlentaste drücken (jedoch NICHT auf dem Ziffernblock), um die gewünschte Kugel anzuwählen, d.h.: Taste "2" für gelb, Taste "7" für schwarz. Dieses Uhr-Symbol wird immer dann gezeigt, wenn der Computer am Nachdenken ist. Es könnte sich dabei um den Computer-Gegner handeln, der über seinen nächsten Zug nachdenkt oder vielleicht haben Sie den Computer darum gebeten, Ihnen bei der Wahl des bestmöglichen Stoßes behilflich zu sein. Aus welchem Grund auch immer, der Mauszeiger steht nicht zur Verfügung, solange der Computer nachdenkt. Drücken Sie die "Esc"-Taste, um zum GAME CONTROL-Menü überzugehen.

DER COMPUTER DENKT NACH ...



ICON-STEUERUNGEN



FOUL

- ◀ Spieler, die gegen die Snooker-Regeln verstoßen, werden entsprechend bestraft. Zum Beispiel mit Punkten, die dem "unschuldigen" Spieler zugesprochen werden. Dabei erscheint folgendes Fenster: Der "unschuldige" Spieler muß nun entscheiden, ob er seinen nächsten Stoß wie üblich ausführt oder den "schuldigen" Spieler dazu veranlaßt, noch einmal zu spielen. Um zu wählen, richten Sie den Pfeil auf den gewünschten Buchstaben und drücken entweder den linken oder den rechten Mausknopf. Andererseits können Sie auch entweder "A"- oder "B" auf der Tastatur betätigen.

KLING!

Kann eine Funktion nicht ausgeführt werden, so ertönt ein "Kling"-Ton.

Benutzen Sie einfach die Maus, um den Pfeil auf das gewünschte Funktions-Icon zu richten und betätigen dann den Mausknopf, um diese zu aktivieren.

ANSTOSSBALL ANSEHEN

- ◀ Sie müssen sich genau "auf" dem Anstoßball befinden, um einen Stoß ausführen zu können. Weist das "TAKE SHOT"-Anstoßball-Icon (Icon für die Ausführung des Stoßes) ein Kreuz vor, so befinden Sie sich "auf" dem Anstoßball. Sollte dies nicht der Fall sein, drücken Sie den linken Mausknopf, um nah an den Anstoßball heranzugehen.

- Wiederholter Druck des linken Mausknopfes läßt den Blickwinkel um 180 Grad rotieren. Betätigen Sie den rechten Mausknopf, um zum Anstoßball zu gehen.

Drücken Sie den rechten Mausknopf ein zweites Mal, um den Blickwinkel um 180 Grad rotieren zu lassen. Befinden Sie sich zu dem Zeitpunkt schon "auf" dem Anstoßball, so rotiert der Blickwinkel um 180 Grad.

BLICKPUNKTLINIE

Sehen Sie sich die Richtung an, in die der Anstoßball ohne Unterbrechung und ohne "Spin" rollen wird. Beachten Sie, daß das Aktivieren dieser Funktion Sie direkt zum Anstoßball bringt, wenn Sie sich nicht schon "auf" ihm befinden.

Drücken Sie den linken Mausknopf, um die Einzel-Blickpunktlinie, die vom Mittelpunkt des Anstoßballs aus projiziert wird, an- und auszuschalten.

Drücken Sie den rechten Mausknopf, um die Doppel-Blickpunktlinie an- und auszuschalten. Die zweite Blickpunktlinie zeigt den Winkel an, mit dem ein Ball ohne Unterbrechung oder "Spin" von der Bande abprallen wird.

SPIELSTEUERUNGEN

Drücken Sie den linken Mausknopf, um zum GAME CONTROL-Menü zurückzukehren. Betätigen Sie den rechten Mausknopf, um das HELP-Menü (Hilfemenü) abzurufen.

QUEUE MIT KREIDE AUFRAUHEN

Drücken Sie entweder den linken oder rechten Knopf, um die Spitze des Queues mit Kreide aufzurauen. Dadurch wird das Abrutschen von der gestoßenen Kugel und somit Fehlstöße vermieden. Beachten Sie, daß Sie bei geraden Stößen - d.h. ohne "Spin" - keine Kreide anwenden müssen. Je größer der "Spin" einer Kugel ist, umso mehr Kreide werden Sie benötigen (jedoch kann es trotzdem zu einem Fehlstoß kommen).

TOP SPIN (HOCHSTOSS)

Drücken Sie entweder den linken oder rechten Mausknopf, um den Punkt, an dem der Queue auf den Anstoßball trifft, von der Mitte nach oben zu bewegen. Je höher der Anstoßpunkt auf dem Anstoßball liegt, umso stärker wird der Top Spin sein. Top Spin wird auch dazu benutzt, den Anstoßball ausschweifen zu lassen (siehe DIE KUNST DES SPIN UND EFFETS). Beachten Sie, daß diese Funktion Sie zum Anstoßball bringt, wenn Sie sich nicht schon "auf" ihm befinden.

SIDE SPIN (EFFETSTOSS)

Drücken Sie entweder den linken oder rechten Mausknopf, um den Punkt, an dem der Queue auf den Anstoßball trifft, von der Mitte nach links zu bewegen. Je weiter sich der Anstoßpunkt zur Linken des Anstoßballs befindet, umso stärker wird der Effetstoß nach links abdrehen. Der Effetstoß wird auch dazu benutzt, den Anstoßball ausschweifen zu lassen (siehe DIE KUNST DES SPIN UND SWERVE). Beachten Sie, daß diese Funktion Sie zum Anstoßball bringt, wenn Sie sich nicht schon "auf" ihm befinden.

SIDE SPIN (EFFETSTOSS)

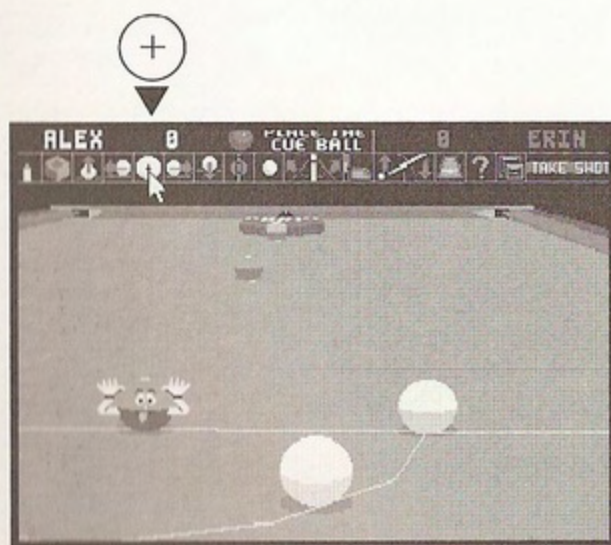
Drücken Sie entweder den linken oder rechten Mausknopf, um den Punkt, an dem der Queue auf den Anstoßball trifft, von der Mitte nach rechts zu bewegen. Je weiter sich der Anstoßpunkt zur Rechten des Anstoßballs befindet, umso stärker wird der Effetstoß nach rechts abdrehen. Der Effetstoß wird auch dazu benutzt, den Anstoßball ausschweifen zu lassen (siehe DIE KUNST DES SPIN UND EFFETS). Beachten Sie, daß diese Funktion Sie zum Anstoßball bringt, wenn Sie sich nicht schon "auf" ihm befinden.

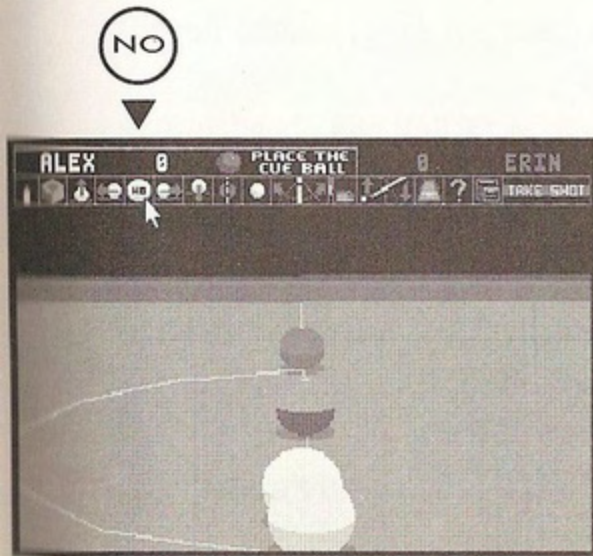
BACK SPIN (TIEFSTOSS)

Drücken Sie entweder den linken oder rechten Mausknopf, um den Punkt, an dem der Queue auf den Anstoßball trifft, von der Mitte nach unten zu bewegen. Je weiter unten sich der Anstoßpunkt des Anstoßballs befindet, umso stärker wird der Backspin sein. Der Back Spin wird auch dazu benutzt, den Anstoßball ausschweifen zu lassen (siehe DIE KUNST DES SPIN UND EFFETS). Beachten Sie, daß diese Funktion Sie zum Anstoßball bringt, wenn Sie sich nicht schon "auf" ihm befinden.

TAKE SHOT (STOSS AUSFÜHREN)

Drücken Sie entweder den linken oder rechten Mausknopf, um den Anstoßball ins Blickfeld zu holen und den Stoß auszuführen. Der Anstoßball wird auf dem Bildschirm immer direkt nach oben gespielt. Beachten Sie, daß Sie sich "auf" dem Anstoßball befinden müssen, um den Stoß ausführen zu können. Dies wird durch eine Kreuz in der Mitte





des TAKE SHOT-Anstoßball-Icons dargestellt. Das Kreuz zeigt an, an welchem Punkt der Queue auf den Anstoßball trifft. Befinden Sie sich nicht "auf" dem Anstoßball, wählen Sie das "TAKE SHOT"-, "VIEW LINE"-, "VIEW Q BALL"- oder "SPIN"-Icon. Befinden Sie sich "auf" dem Anstoßball und der Stoß ist aus einem bestimmten Winkel durch einen anderen Ball oder eine Bande blockiert, erscheint "NO" (Nein) in der Mitte des TAKE SHOT-Anstoßball-Icons. Sie können einen Stoß nicht ausführen, während "NO" gezeigt wird. Bewegen Sie also den Blickpunkt solange umher, bis das Kreuz wieder erscheint. Jedesmal, wenn der Anstoßball dicht neben einer Bande oder hinter einem anderen Ball liegt, wird der Radius des möglichen Stoßpunktes automatisch errechnet und auf dem TAKE SHOT-Anstoßball-Icon gezeigt, während Sie sich um den Anstoßball herum bewegen. Beachten Sie, daß Sie dem Anstoßball sogar folgen und genau beobachten können, wie dieser den ersten Ball trifft, indem Sie einen oder beide Mausknöpfe drücken während der Stoß ausgeführt wird (siehe DEM ANSTOSSBALL FOLGEN). Sie können auch den Tisch manipulieren oder sich "auf" Bälle Ihrer Wahl begeben, während die Kugeln in Bewegung sind.

BILDSCHIRMART

Drücken Sie entweder den linken oder rechten Mausknopf, um die Icon-Tafel entweder über den Tisch oder zur Seite zu ziehen. Es ist ratsam, die Tafel zur Seite zu schieben, wenn Sie Kugeln den Tisch hoch oder runter spielen. Plazieren Sie die Tafel oben auf dem Bildschirm, wenn Sie Kugeln quer über den Tisch spielen.

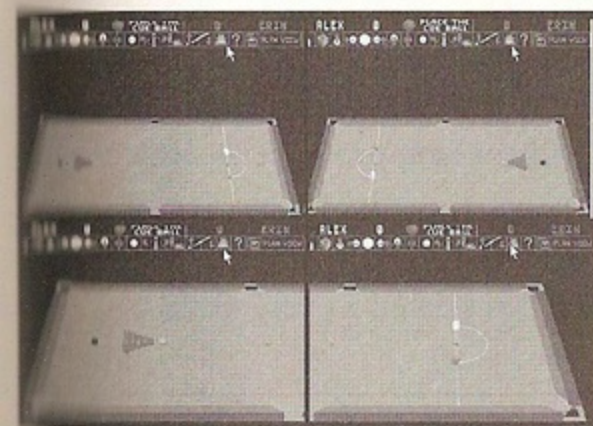
PLAN VIEW (SICHT VON OBEN)

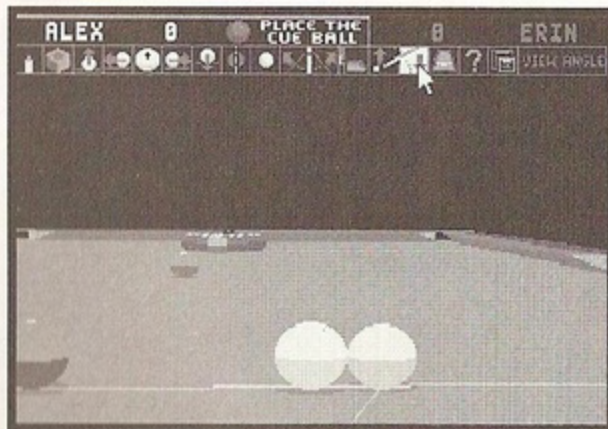
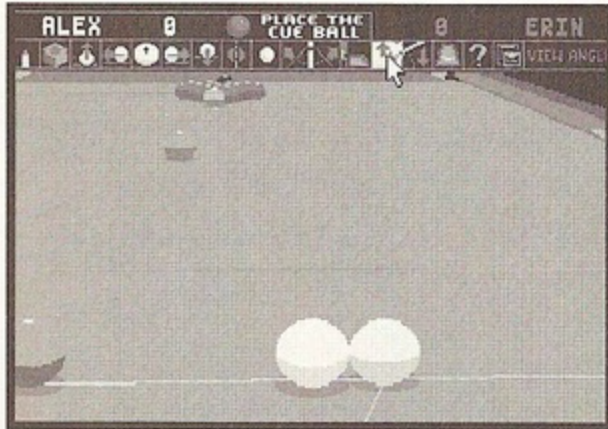
Sehen Sie sich den Tisch aus der Vogelperspektive an. Acht verschiedene Blickpunktvarianten stehen Ihnen zur Verfügung. Ist die Kontrolltafel am oberen Rand des Bildschirms platziert, so wird der Tisch von den Seiten aus betrachtet. Befindet sich die Kontrolltafel auf der linken Seite, wird der Tisch von oben oder unten gezeigt.

Drücken Sie den linken Mausknopf, um den ersten "Blick von oben" abzurufen.

Wiederholter Druck des rechten Mausknopfes ruft einen "Blick von oben" des entgegengesetzten Endes oder der Seite des Tisches ab.

Drücken Sie den linken Mausknopf ein drittes Mal, so bekommen Sie eine nähere Blickpunktvariante auf ein Ende oder eine Seite des Tisches.





Der vierte Druck auf den linken Mausknopf ruft eine nähere Blickpunktvariante auf das gegenüberliegende Ende oder Seite des Tisches ab.

Drücken Sie den linken Mausknopf ein fünftes Mal, so kehren Sie zum ersten "Blick von oben" zurück usw.

Mit dem Druck auf den rechten Mausknopf kehren Sie zurück zur normalen Blickpunktvariante auf Tischebene. Drücken Sie jedoch den rechten Knopf ein zweites Mal, kehren Sie zum zuletzt mit dem linken Mausknopf gewählten "Blick von oben" zurück. Finden Sie also einen "Blick von oben", den Sie beibehalten möchten, rufen Sie die gewünschte Blickpunktvariante einfach ab (indem Sie natürlich den linken Mausknopf betätigen) und drücken den rechten Mausknopf, um diese Variante zu sichern. Sollten Sie zwischen zwei "Plan Views" steckenbleiben, wählen Sie das TAKE SHOT-Icon, um zur ursprünglichen Blickpunktvariante auf Tischebene zurückzukehren.

VIEW ANGLE (BLICKWINKEL)

◀ Vergrößern Sie den Winkel zwischen der Kamera und dem Tisch, d.h., daß das Ende oder die Seite des Tisches oben auf dem Bildschirm "hochgehoben" gezeigt wird, sodaß die Kamera "über" den Tisch schaut.

◀ Dies ist besonders nützlich, um den Blickpunkt höher zu ziehen und somit eine "Brücke" über den Bällen zu bilden, wenn der Anstoßball blockiert ist.

Vermindern Sie den Winkel zwischen der Kamera und dem Tisch, d.h., daß das Ende oder die Seite des Tisches oben auf dem Bildschirm "heruntergedrückt" gezeigt wird, sodaß die Kamera den Tisch "herunter" schaut.

Drücken und halten Sie den linken Mausknopf, um den Winkel des Blickpunktes langsam zu verändern. Drücken und halten Sie den rechten Mausknopf, um den Winkel des Blickpunktes etwas schneller zu verändern.

Drücken und halten Sie BEIDE Mausknöpfe, um den Winkel des Blickpunktes schnell zu verändern.

CUE LEFT (QUEUE LINKS)

Rotiert den Tisch gegen den Uhrzeigersinn.

Drücken und halten Sie den linken Mausknopf, um den Tisch langsam rotieren zu lassen.

Drücken und halten Sie den rechten Mausknopf, um den Tisch etwas schneller rotieren zu lassen.

Drücken und halten Sie BEIDE Mausknöpfe, um den Tisch schnell rotieren zu lassen.

CUE RIGHT (QUEUE RECHTS)

Rotiert den Tisch im Uhrzeigersinn.

Drücken und halten Sie den linken Mausknopf, um den Tisch langsam rotieren zu lassen.

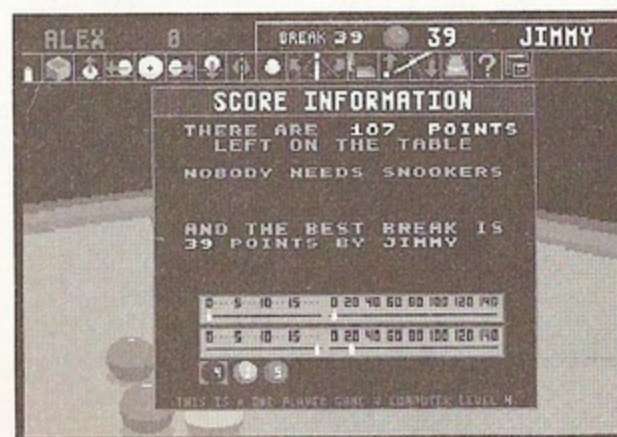
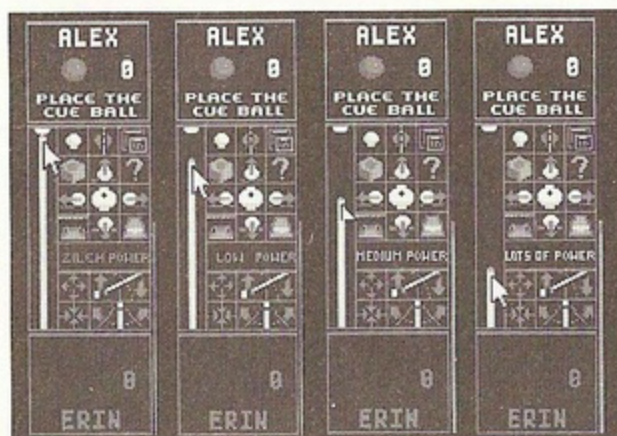
Drücken und halten Sie den rechten Mausknopf, um den Tisch etwas schneller rotieren zu lassen.

Drücken und halten Sie BEIDE Mausknöpfe, um den Tisch schnell rotieren zu lassen.

SET POWER (STÄRKE BESTIMMEN)

Wählen Sie die Stärke des Stoßes. Die Stärkestufen gehen von "niedrig" (Zilch Power) bis "hoch" (Lots of Power). Drücken und halten Sie den linken oder rechten Mausknopf und bewegen dann die Maus hoch oder runter, um die Stoßkraft zu erhöhen oder zu vermindern.

Die Länge des Queues in seinem Kasten zeigt die ungefähre Stoßkraft an. Je kürzer der Queue, umso stärker der Stoß. Ihnen stehen 88 verschiedene Stärken zur Verfügung (und bei 23.040 möglichen Winkeln und 81 verschiedenen "Spin"-Punkten ergibt das eine erstaunliche Anzahl von 164 Millionen möglichen Stößen). Die relative Stärke der festgesetzten Maßeinteilungen der Stoßkraft erscheinen unten (bei den gegebenen Entfernungen handelt es sich um ungefähre Werte, bei denen angenommen wird, daß der Anstoßball ohne "Spin" gestoßen wurde und während er rollt auf keine andere Kugel trifft).



◀ ZILCH POWER (SEHR NIEDRIG)

Der Anstoßball rollt ungefähr die Hälfte seines Durchmessers.

◀ LOW POWER (NIEDRIG)

Der Anstoßball rollt eine Entfernung von ungefähr zwei Kugeln.

◀ MEDIUM POWER (MITTEL)

Der Anstoßball rollt ungefähr ein Dreiviertel der Tischlänge.

◀ LOTS OF POWER (HOCH)

Der Anstoßball rollt ungefähr ein $4 \frac{1}{4}$ der Tischlänge.

INFORMATION

Drücken Sie im "1-Spieler"- oder "2-Spieler"-Spiel den linken Mausknopf, so erscheint folgendes Informationsfenster:

Dieses Fenster zeigt von oben nach unten die maximal zur Verfügung stehenden Punkte der noch zu spielenden Bälle an, ob ein Spieler "Snookers" braucht, um zu gewinnen, die bis zu diesem Zeitpunkt höchste Ballfolge und einen traditionellen Rechenstab - wobei Spieler 1 oben und Spieler 2 unten aufgeführt ist. Über und unter den Ergebnissen der Spieler wird die Anzahl der versenkten Kugeln angezeigt. Unten in diesem Fenster erscheint die "Spielart" des momentan laufenden Spiels.



Wenn Sie den linken Mausknopf drücken und halten, verbleibt dieses Fenster auf dem Bildschirm.

◀ Im "Trick Shot"-Modus ruft der Druck auf den linken Mausknopf das zusammenfassende "Trick Shot"-Kontrollfenster auf.

Drücken Sie den rechten Mausknopf, so errechnet und bereitet der Computer für Sie den bestmöglichen Stoß vor, der eine bestimmte Kugel entweder versenkt oder sicherstellt. Beachten Sie, daß diese Funktion nur bei den Optionen "Two Player Practice" (2-Spieler-Übung) oder "Trick Shot" (Trick-Stoß) zur Verfügung stehen.

UNDO (RÜCKGÄNGIG MACHEN)

Zeigen Sie auf ein Icon, so erscheint dessen Funktion hier. Wenn Sie jedoch auf dieses Fenster zeigen während Sie sich im "Two Player Practice"- oder "Trick Shot"-Modus befinden, so erscheint das Wort "UNDO" (Rückgängig machen). Der Druck auf den linken oder rechten Mausknopf macht den zuletzt (oder momentan) ausgeführten Stoß rückgängig und bringt das Tisch-Layout in die ursprüngliche Aufstellung (vor dem letzten Stoß) zurück.

ZOOM IN (VERGRÖßERN)

Geht näher an den Spielablauf heran.

ZOOM OUT (VERKLEINERN)

Entfernt sich vom Spielablauf.

TASTATURSTEUERUNGEN

V	Linie ansehen	5	Blaue Kugel nominieren (Während des Spiels)
H	Effetstoß (links)	6	Rosa Kugel nominieren (Während des Spiels)
J	Effetstoß (rechts)	7	Schwarze Kugel nominieren (Während des Spiels)
N	Tiefstoß	1	Rote platzieren (Nur Trick-Stoß)
U	Hochstoß	2	Gelbe platzieren (Nur Trick-Stoß)
M	Anstoßpunkt zentralisieren	3	Grüne platzieren (Nur Trick-Stoß)
Z	Mit der Kamera herangehen	4	Braune platzieren (Nur Trick-Stoß)
X	Sich mit der Kamera entfernen	5	Blaue platzieren (Nur Trick-Stoß)
Q	Anstoßball ansehen	6	Rosa platzieren (Nur Trick-Stoß)
P	Sicht von oben	7	Schwarze platzieren (Nur Trick-Stoß)
C	Queue mit Kreide aufräumen	0	Tisch räumen (Nur Trick-Stoß)
W	Bildschirmart	LÖSCHTASTE	Tisch neu legen (Nur Trick-Stoß)
?	Information	Esc	Spielsteuerung *
S	Besten Stoß errechnen (wenn verfügbar)	+	Stoßkraft bestimmen (erhöhen)
A	Frage beantworten	-	Stoßkraft bestimmen (vermindern)
B	Frage beantworten	RETURN	Stoß ausführen (Halten, um dem Anstoßball zu folgen)
CRSR UP	Blickwinkel (vermindern)	F10	Rückgängig machen (wenn verfügbar)
CRSR DOWN	Blickwinkel (vergrößern)	Ctrl	Vorherigen Tastaturbefehl wiederholen
CRSR LEFT	Queue links	SHIFT	Vorherigen Tastaturbefehl wiederholen
CRSR RIGHT	Queue rechts	SHIFT	Vorherigen Tastaturbefehl wiederholen
(	Queue links (Feineinstellung)	Alt	Vorherigen Tastaturbefehl wiederholen
)	Queue rechts (Feineinstellung)	Alt	Vorherigen Tastaturbefehl wiederholen
2	Gelbe Kugel nominieren (Während des Spiels)	A	Vorherigen Tastaturbefehl wiederholen
3	Grüne Kugel nominieren (Während des Spiels)	A	Vorherigen Tastaturbefehl wiederholen
4	Braune Kugel nominieren (Während des Spiels)		

* Beachten Sie, dass der Druck auf die "Esc"-Taste im "2-Spieler-Übung"- oder "Trick-Stoß"-Modus den zuletzt (oder momentan) ausgeführten Stoß löscht und das Tisch-Layout in die ursprüngliche Lage zurückversetzt. Der Punkt oder die Punkte, die bei diesem Stoß gewonnen wurden, werden wieder abgezogen. Spielen Sie ein "1-Spieler"- oder "2-Spieler"-Spiel, hat der alleinige Druck auf die "Esc"-Taste denselben Effekt, sobald die Kugeln zum Stillstand gekommen sind.

USING THE MOUSE ON THE TABLE (Die Benutzung der Maus auf dem Tisch)

Hierbei handelt es sich wahrscheinlich um die "natürlichste" Methode, Jimmy White's Whirlwind-Snooker zu spielen. Wie z.B. im Falle der Steuerung der Icons, wobei Kombinationen von gedrückter oder gedrückt gehaltener Maustaste unterschiedliche Funktionen aktivieren. Hier hängen die einzelnen Funktionen davon ab, ob der Bildschirm-Pfeil auf eine Kugel oder auf ein leeres Gebiet auf dem Tisch zeigt. Bewegen Sie den Pfeil auf irgendeinen Bereich des Bildschirms, außer der Icon-Tafel oder eine Kugel. Drücken Sie danach nur die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt - der Pfeil wird sich dann auf folgende Weise verwandeln:

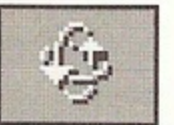


Sie können nun mit Hilfe der Maus den Tisch im Uhrzeigersinn oder auch gegen den Uhrzeigersinn drehen, um somit um den Kamera-Mittelpunkt einen Kreis zu beschreiben (schlagen Sie auch unter WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE (Was Sie alles sehen können) nach). Je schneller die Maus bewegt wird, desto schneller rotiert der Tisch. Je näher sich der Pfeil am Kamera-Mittelpunkt befindet, desto schneller rotiert der Tisch. Drücken Sie nur die rechte Maustaste und halten Sie sie gedrückt, während Sie mit dem Pfeil auf den Tisch zeigen - der Pfeil wird sich dann auf folgende Weise verwandeln:



Wenn Sie jetzt die Maus nach vorn bewegen, nähert sich die Kamera dem Spielgeschehen auf dem Tisch. Bewegen Sie die Maus in die entgegengesetzte Richtung, geschieht das Gegenteil und die Kamera entfernt sich vom Spieltisch (sehen Sie auch ZOOM IN (Vergrößern) und ZOOM OUT (Verkleinern) unter dem ICON CONTROLS (Icon-Steuerungen)-Abschnitt).

Wenn Sie beide Maustasten drücken und halten, verwandelt sich der Pfeil auf folgende Weise:



FOLLOWING THE SHOT (Folgen des Stoßes)

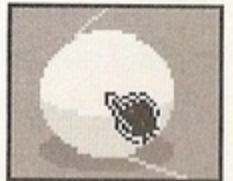
Sie können nun mit Hilfe der Maus den Tisch in jede beliebige Richtung drehen und kippen und um den Mittelpunkt der Kamera-Ansicht einen Kreis beschreiben (sehen Sie auch unter WHAT YOU CAN SEE). Je schneller dabei die Maus bewegt wird, desto schneller dreht und neigt sich der Tisch. Je näher dabei der Pfeil am Mittelpunkt der Kamera-Ansicht platziert wird, desto schneller rotiert und neigt sich der Tisch.

Bewegen Sie den Pfeil mit der Maus auf irgendeine Kugel auf dem Tisch. Durch Drücken der linken Maustaste klicken Sie diese Kugel an. Ein weiteres Anklicken dieser Kugel bewirkt dann, daß der Tisch um die entsprechende Kugel um 180 Grad gedreht wird. Beachten Sie dabei, daß dieser Bedienungsablauf im "Trick Shot"-Modus einen anderen Effekt hat (sehen Sie auch unter TRICK SHOT). Handelt es sich bei der angeklickten Kugel nicht um den Anstoßball, so bewirkt das Drücken der rechten Maustaste ein Anvisieren der entsprechenden Kugel durch den Anstoßball. Die Mittelpunkte beider Kugeln werden optisch auf eine Linie gebracht, an der sich die Kamera entsprechend ausrichtet. Wenn eine der beiden Blickpunktlinien aktiviert wurde, hat das Anklicken einer beliebigen Spielkugel außer dem Anstoßball mit der rechten Maustaste eine andere Funktion. Im "1-Spieler"- oder "2-Spieler"-Modus bewirkt dies das Zeichnen der geraden Stoßbahn zwischen der angewählten Kugel und dem Anstoßball, welche durch die Mittelpunkte beider Kugeln geht (hierbei handelt es sich nicht unbedingt um den perfekten Stoß). Beim "2-Spieler-Übungsspiel" oder aber auch im "Trick Shot"-Modus ermittelt der Computer die benötigten Stoßparameter, damit die anvisierte Kugel eingelocht werden kann. Alles was Sie dann noch zu tun haben, ist den Stoß auszuführen. Wenn Sie diese Funktion in Verbindung mit UNDO verwenden, kann dies sehr zum Verständnis der einzelnen Winkelbeziehungen im Spiel beitragen.

Sobald Sie den Stoß ausgeführt haben gibt es die Möglichkeit, das eigentliche Geschehen auf dem Tisch hautnah mitzuerleben. Sie können die Handlung aus einer der vier "Blickpunktvarianten von oben" verfolgen. Als Alternative dazu können Sie auch einen superschnellen und eindrucksvollen Blickwinkel genau hinter dem Anstoßball genießen, wenn ihn die Kamera sofort nach dem Stoß über den ganzen Tisch verfolgt. Dies kann dadurch erreicht werden, indem Sie sofort eine oder beide Maustasten gedrückt halten oder sichergehen, daß der Pfeil genau auf das TAKE SHOT-Icon zeigt und Sie die Maustasten wie folgt betätigen:

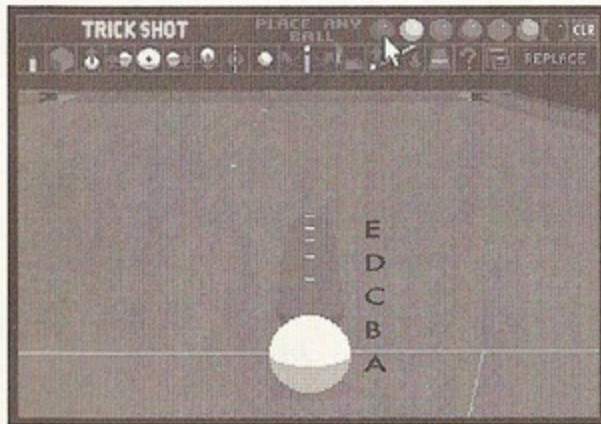
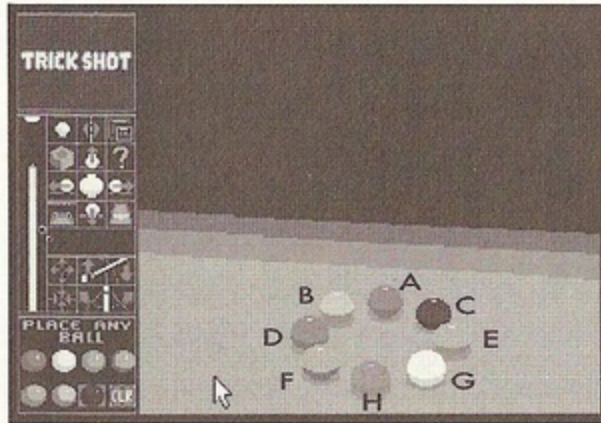
Drücken und Gedrückthalten der linken Maustaste läßt die Kamera dem Anstoßball folgen und zeigt das Geschehen aus einer Perspektive von der Rückseite des Anstoßballes gesehen, einschließlich all der Kugeln, die vom Anstoßball getroffen werden. Der selbe Effekt kann durch Drücken und Gedrückthalten der Taste RETURN erzielt werden. Drücken und Gedrückthalten der rechten Maustaste läßt die Kamera dem Anstoßball von seinem Abstoßort in dem Winkel folgen, in dem er abgestoßen wurde. Das Drücken und Gedrückthalten beider Maustasten läßt die Kamera der Handlung vom Abstoßort in dem Winkel verfolgen, in dem die erste vom Anstoßball getroffene Kugel abprallt. Das Anwählen des VIEW Q BALL-Icons und das darauffolgende Gedrückthalten der linken Maustaste läßt die Kamera dem Anstoßball dichtauf folgen. Als Alternative hierzu können Sie auch nach dem Anvisieren des VIEW Q BALL-Icons mittels Drücken der rechten Maustaste die Kamera vom Tisch weg bewegen. Danach halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um nun dem Anstoßball von einem höheren Standpunkt aus verfolgen zu können.

Fast alle Funktionen, die im "1-Spieler"- oder "2-Spieler"-Modus und im "2-Spieler-Übungsmodus" verfügbar sind, können in diesem Modus abgerufen werden. Andere Funktionen oder auch solche, die einfach nicht funktionieren, werden hier aufgeführt. Der Hauptunterschied zwischen dem "Trick Shot"-Modus und den Spiel- und Übungs-Optionen besteht darin, daß Sie hier alle Kugel nach Ihrem Wunsch anordnen können. Um eine Kugel auf dem Tisch bewegen zu können, müssen Sie mit dem Pfeil auf die entsprechende Kugel zeigen und Sie durch Drücken der linken Maustaste anklicken (das Drücken der rechten Maustaste bewirkt das gleiche; außerdem wird dabei noch der Mittelpunkt der angeklickten Kugel mit dem Mittelpunkt des Anstoßballes optisch auf eine Linie gebracht). Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, während Sie auf die gewünschte Kugel zeigen und die Maus dabei bewegen, können Sie die angeklickte Kugel auf dem Tisch verschieben. Der Pfeil sollte sich dabei in die unten dargestellte Hand verwandeln, um damit anzudeuten, daß die Kugel aufgehoben wurde.



Es dürfte für Sie keine große Überraschung sein, zu lesen, daß man Kugeln nicht übereinander legen kann. Weiterhin können Sie keine Kugeln außerhalb des Tisches, auf eine der Banden oder in eine der Taschen legen.

USING THE TRICK SHOT EDITOR (Die Benutzung des Trick-Stoß-Editors)



Um eine beliebige Kugel vom Spieltisch entfernen zu können, müssen Sie sie aufnehmen (so daß sich der Pfeil in die Hand verwandelt) und dann die Taste "DEL" drücken.

◀ Ihnen werden sicher einige Veränderungen in der Icon-Tafel aufgefallen sein - im Besonderen vielleicht die Auswahl farbiger Kugeln. Diese können in zwei verschiedenen Ausgangsformationen auf dem Tisch angeordnet werden - entweder in der unten gezeigten Kreisform um den Kameramittelpunkt herum (sehen Sie auch WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE).

◀ Die Buchstaben beschreiben hierbei die Reihenfolge, in der die Kugeln angeordnet werden. In unserem Fall mit "A" beginnend, um beim Bewegen des Tisches die Orientierung behalten zu können. Sie können die Kugeln jedoch auch in einer geraden Linie anordnen, welche, wie unten dargestellt, am Kamera-Mittelpunkt beginnt.

Benutzen Sie die Maus, um mit dem Pfeil auf eines der Kugel-Icons zu zeigen. Klicken Sie es mit der linken Maustaste an, um die Kugel damit in die Kamera-Ansicht zu bringen. Durch Drücken der rechten Maustaste platzieren Sie die Kugel in gerader Linie direkt vor dem Kamera-Mittelpunkt. Durch Drücken der Zahlentasten (nicht auf dem numerischen Tastenfeld) - z.B. "1" für eine rote Kugel und "7" für eine schwarze Kugel - können Sie die Kugeln in der zuletzt verwendeten Ausgangsformation anordnen (dabei ist die Kreisformation die Standardformation). Beachten Sie dabei auch, daß ein und dieselbe Kugel nicht ein zweites Mal platziert werden kann.

CLR (Löschen)

Zeigen Sie mit dem Pfeil auf dieses Icon und klicken Sie es mit der linken Maustaste an. Danach werden alle Kugeln, bis auf den Anstoßball, vom Tisch entfernt (die gleiche Funktion kann durch Drücken von "0" - nicht auf dem Ziffernblock- aktiviert werden). Durch Drücken der rechten Maustaste wird die Kugelformation vor dem Löschen wieder aufgebaut. Das Drücken der Lösch taste hat dabei den gleichen Effekt.

UNDO (Rückgängig machen)

Durch Anklicken dieser Funktion mit der linken Maustaste wird das Tisch-Layout wieder auf den Ausgangszustand vor einem Löschvorgang oder einem ausgeführten Stoß zurückgebracht. Das Drücken der Taste "F10" hat dabei den gleichen Effekt. In jedem Fall hat ein Verlassen des "Trick Shot"-Modus in den "Spiel-Steuerung"-Modus ein Rückgängigmachen des letzten Stoßes oder des letzten Löschvorgangs zur Folge.

◀ Klicken Sie mit der linken Maustaste das INFO-Icon an, welches die unten aufgeführte Liste der einzelnen Steuermöglichkeiten aufruft (der gleiche Effekt kann durch Drücken der Taste "?" erzielt werden).



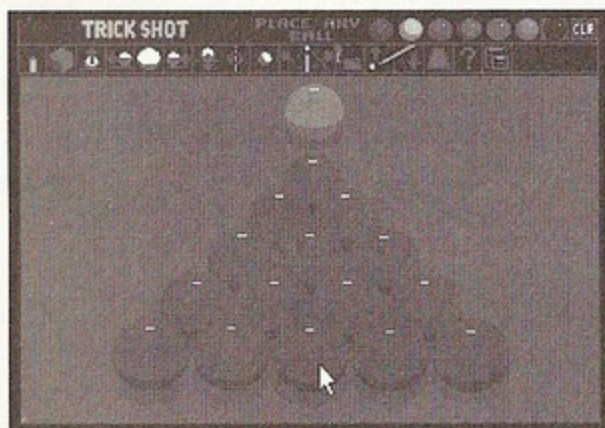
USING THE COMPUTER TO TAKE SHOTS (Ausführung eines Stoßes durch den Computer)

SOLVING GAME PROBLEMS (Lösen von Spielproblemen)

Wenn Sie beim Einlochen einer Kugel Probleme haben, bitten Sie doch einfach den Computer darum, es für Sie zu tun. Aktivieren Sie dazu zuerst die Blickpunktlinie. Zeigen Sie dann auf die Kugel, die Sie gern einlochen möchten und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an. Der Computer stellt nun den ungefähren Stoßwinkel und die benötigte Stoßkraft ein, damit die Kugel sicher eingelocht werden kann.

Sollten Sie sich in einer bestimmten Spielsituation festgefahren haben und Sie einen Stoß nicht ohne weiteres ausführen können, versuchen Sie es doch einfach hiermit: Drücken Sie die Taste "ESC", um den "Spiel-Steuerung"-Modus (Game Control Menu) zu verlassen. Klicken Sie die "Trick Shot"-Option an, um den Stoß unter flexibleren Bedingungen ausführen zu können - Sie können jetzt den Computer darum bitten Ihnen zu zeigen, wie ein bestimmter Stoß ausgeführt werden sollte (wie z.B. mit Hilfe von USING THE COMPUTER TO TAKE SHOTS). Sie können jedoch die "Trick Shot"-Option in der gleichen Weise für die Lösung Ihres jeweiligen Spielproblems bei abgespeicherten Spielen heranziehen.

A TRICK SHOT TIP (Ein Trick-Stoß- Hinweis)



Niemand ist vollkommen. Trotzdem, beim Aufbauen der roten Kugeln auf einem richtigen Snooker-Tisch, dürfen nur geringe Abweichungen auftreten. Das gleiche haben wir auch hier bei diesem Spiel versucht einzubauen. Alle roten Kugeln werden bei jedem neuen Spiel neu aufgebaut. Um dies einmal zu sehen, sollten Sie diese einfachen Schritte aus der "Trick Shot"-Option heraus nachvollziehen:

◀ Erneuern Sie das Tisch-Layout durch Anklicken des CLR-Icons mit der rechten Maustaste. Zoomen Sie die roten Kugeln heran, so daß Sie etwa folgenden Blick auf diese haben:

Spielen Sie jetzt eine der roten Kugeln leicht an. Wenn Sie jetzt wieder das CLR-Icon mit der rechten Maustaste anklicken, werden Sie sehen, wie sich die roten Kugeln beim Neuordnen in der Formation bewegen. Das Programm produziert also niemals das gleiche Tisch-Layout.

Wird während des "Trick Shot"-Modus die Maus länger als vier Minuten lang nicht bewegt und es erfolgt auch während dieser Zeit keine Tasteneingabe, dann kehrt das Programm automatisch zum Spiel-Steuerungs-Menü (Game Control Menü) zurück. Beachten Sie, daß dies nur im "Trick Shot"-Modus vorkommt.

GETTING STARTED (Der Spiel- beginn)



Willkommen zu dieser kurzen Spielanleitung von Jimmy White's Whirlwind-Snooker. Bevor Sie ein richtiges Spiel beginnen, empfehlen wir Ihnen, sich mit den einzelnen Steuerungen vertraut zu machen, sowie mit Hilfe der "Trick Shot"-Option herauszufinden, wie die Bälle beim Stoß reagieren.

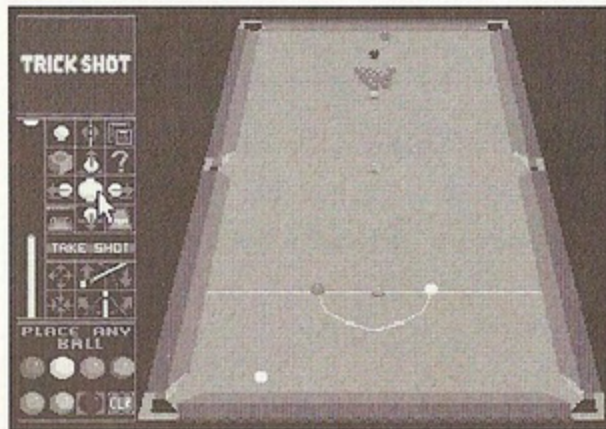
Wählen Sie daher die Option SET UP TRICK SHOT (Trick-Stoß vorbereiten) vom GAME CONTROL-Menü. Danach wird Ihnen dann folgende Ansicht des Spieltisches gezeigt...

Hierbei handelt es sich um eine ausgezeichnete "Break"-Situation - aber darüber später mehr. Es gibt im Wesentlichen drei verschiedene Methoden, Jimmy White's Whirlwind-Snooker zu spielen. Bei der ersten benutzen Sie die Tafel mit den kleinen Kästchen ("Icons"), die sich am oberen Bildschirmrand befindet. Jedes Icon hat seine eigene Funktion (einige haben mehrere), die mit Hilfe des mausgesteuerten Pfeils aktiviert werden, den Sie auf dem Bildschirm sehen. Bewegen Sie dazu den Pfeil so, daß er auf das gewünschte Icon zeigt. Nun wird durch Anklicken oder durch Anklicken und Gedrückthalten der linken Maustaste, der rechten Maustaste, oder beider Maustasten die gewünschte Funktion aktiviert.

Die zweite Steuermethode wird über die Tastatur erreicht. Die einzelnen Funktionen werden hierbei ganz einfach durch Drücken der entsprechenden Taste aktiviert (schlagen Sie hierzu im KEYBOARD SUMMARY (Zusammenfassung der Tastenfunktionen) nach).

Bei der dritten Steuermethode benutzen Sie für die Steuerung von Tisch und Bällen die Maus. Die Tastatur sowie die Icons werden dann nur zur Aktivierung ganz bestimmter Funktionen benutzt, wie z.B. das eigentliche Ausführen eines Stosses.

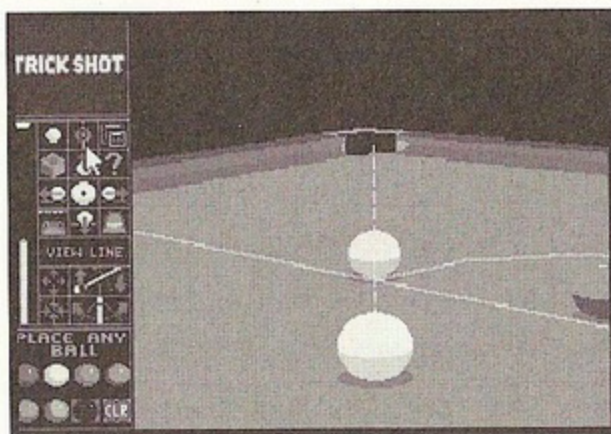
Sie können sich zu jeder Zeit für eine der drei Steuermethoden entscheiden. Es bleibt vollends Ihnen überlassen, welche Mischung Sie als die beste benutzen. Nun zu Ihrem ersten Stoß. Wie schon gesagt, liegt hier eine "Break"-Situation vor - beginnen wir also gleich an diesem Punkt. Wenn Sie das erste Mal die "Trick Shot"-Option anwählen (oder aber auch jede andere Funktion, die das eigentliche Spiel beinhaltet), wird der Anstoßball immer für ein perfektes "Break" (Ballfolge) plazierte. Alles was der Spieler dann noch zu tun hat, ist die richtige Stoßkraft zu wählen.



Bewegen Sie mit der Maus den Pfeil auf das SCREEN TYPE-Icon (Bildschirmart-Icon). Drücken Sie jetzt entweder die rechte oder linke Maustaste, um die Icon-Tafel am oberen Bildschirmrand nach links zu bewegen. (Sie können dazu auch die Taste W drücken). Dadurch wird das Einstellen der Stoßkraft des Queues etwas erleichtert. Außerdem hilft es bei Stößen längs des Tisches, da der Tisch besser einzusehen ist, wenn die Icon-Tafel vertikal angeordnet ist. Wenn Sie quer zum Tisch spielen, empfiehlt es sich, die Icon-Tafel wieder horizontal anzuordnen. Zeigen Sie mit dem Bildschirmpfeil auf das SET POWER (Stoßkraft bestimmen)-Icon und halten Sie entweder die rechte oder linke Maustaste gedrückt. Bewegen Sie die Maus hoch oder runter, um die Stoßkraft einzustellen, so daß die Spitze des Queues sich neben der Oberkante des Icon-Beschreibungs-Fensters befindet. (Sie können jedoch auch die Tasten "+" oder "-" verwenden). Dies ist eine nahezu perfekte Einstellung der Stoßkraft für eine gute Ballfolge - jetzt geht es los. Zeigen Sie auf das TAKE SHOT (Stoß ausführen)-Icon und drücken Sie entweder die rechte oder die linke Maustaste, um den Stoß auszuführen. (Das Drücken der Taste RETURN hat den gleichen Effekt).

Der Pfeil wird jetzt seine Farbe ändern und zeigt somit an, daß der Stoß gerade ausgeführt wird. Er verbleibt solange in diesem Zustand, bis sich keine der Kugeln mehr bewegt. Der Anstoßball sollte irgendwo in der Nähe des Kopffeldes (Baulk area) zur Ruhe kommen. Wenn der Anstoßball auf dem Rückweg die blaue Kugel berührt hat, dann haben Sie Pech gehabt. Lassen Sie uns diesen Stoß noch einmal ausführen, nur dieses Mal etwas anders. Zeigen Sie auf das UNDO (Rückgängig machen)-Icon (welches sich auch im Icon-Beschreibungs-Fenster befindet) und drücken Sie die linke Maustaste, um das Spieltisch-Layout wieder in den Originalzustand vor dem Stoß zurückzusetzen (Sie sollten dabei auch ein klickendes Geräusch hören). Zeigen Sie wieder auf das TAKE SHOT-Icon, klicken es dieses Mal mit der linken Maustaste an und halten Sie sie gedrückt, um den Stoß auszuführen. Die Kamera-Ansicht wird jetzt dem Anstoßball sowie der ersten von ihm getroffenen Kugel folgen. Wählen Sie UNDO und führen Sie den Stoß erneut aus. Halten Sie dieses Mal die rechte Maustaste gedrückt, wenn Sie den Stoß ausführen. Die Kamera blickt nun in dem Winkel, mit dem der Anstoßball gespielt wurde. Das Gedrückthalten beider Maustasten läßt die Kamera in dem Winkel blicken, in dem die erste vom Anstoßball getroffene Kugel rollt. Versuchen Sie es. Ein vierter Weg, den Stoß zu verfolgen, führt Sie direkt zum Mittelpunkt des Geschehens. Durch das Anwählen des VIEW Q BALL (Ansicht des Anstoßballs)-Icons und Gedrückthalten der linken Maustaste während der Stoß ausgeführt wird, können Sie das Geschehen aus der Sicht

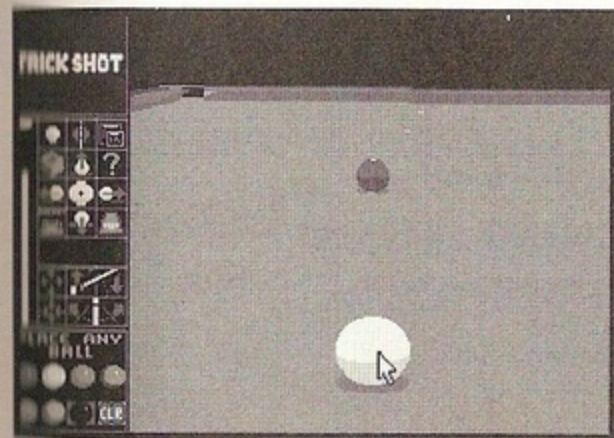
direkt hinter dem Anstoßball verfolgen. (Sie können dazu jedoch auch während des Stoßes entweder die Taste Q oder die Taste RETURN gedrückt halten). Mit ein paar Übungs-Ballfolgen im Gepäck lassen Sie uns jetzt einmal versuchen, irgendeine Kugel einzulochen. Wie sieht es aus mit der gelben Kugel, sagen wir, in die obere Seitentasche. Nehmen Sie dazu erst einmal die braune Kugel aus dem Weg. Zeigen Sie auf die braune Kugel und drücken die linke Maustaste. Sie sollten jetzt zur braunen Kugel übergegangen sein, denn sie steht jetzt im Mittelpunkt Ihrer Aufmerksamkeit. Zeigen Sie weiterhin auf die braune Kugel, drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um die braune Kugel "aufzuheben". (Der Pfeil sollte sich jetzt in eine schwarze Hand verwandeln, die anzeigt, daß die braune Kugel jetzt aufgehoben wurde). Bewegen Sie jetzt die Maus, um die Kugel aus dem Weg zu räumen. (Diese Methode wird dazu verwendet, im "Trick Shot"-Modus jede beliebige Kugel auf dem Spieltisch zu bewegen und anzuordnen). Wählen Sie das VIEW Q BALL-Icon an (oder drücken Sie die Taste "Q"), um in die Blickpunktvariante hinter dem Anstoßball zu gelangen. Um die gelbe Kugel zu finden, müssen Sie jetzt den Tisch ein wenig herumdrehen. Wählen Sie dazu das CUE LEFT/CUE RIGHT (Queue links/rechts)-Icon an und drücken Sie die linke Maustaste. Sie können jedoch auch die Rechts/Links-Cursorstasten der Tastatur benutzen, welche die gleiche Funktion haben. Sie können allerdings auch mit der Maus den Pfeil so plazieren, daß er auf ein freies Gebiet auf dem Tisch hinzeigt. Drücken Sie jetzt die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt (der Pfeil sollte jetzt wieder seine Form verändert haben). "Zeichen" Sie mit Hilfe der Maus nun einen Kreis um den Anstoßball und rotieren Sie somit den Tisch. Je schneller Sie die Maus bewegen, umso schneller rotiert der Tisch. Während Sie weiterhin den linken Mausknopf gedrückt halten, drücken und halten Sie nun den rechten Mausknopf (der Pfeil sollte jetzt wieder seine Form verändert haben). Nun kann die Maus dazu benutzt werden, den Tisch in jede vorstellbare Richtung zu drehen. (Der vertikale Blickwinkel läßt sich entweder mit Hilfe des entsprechenden Icons ändern oder durch Drücken der entsprechenden Tasten, in unserem Fall, mittels der Cursorstasten hoch und runter). Lassen Sie beide Maustasten los und drücken Sie nun die rechte Maustaste während der Pfeil auf ein freies Gebiet auf dem Spieltisch zeigt. Wenn Sie jetzt die Maus bewegen, nähern oder entfernen Sie sich vom Tisch. (Weitere Informationen für die Benutzung der Maus auf dem Spieltisch finden Sie unter USING THE MOUSE ON THE TABLE (Benutzung der Maus auf dem Spieltisch)). (Diese Funktion ist auch über die vertikale Icon-Tafel sowie über die Tastatur mittels der Tasten "Z" und "X" zugänglich).



Wie auch immer, zurück zur gelben Kugel... Behalten Sie die gelbe Kugel im Auge und heben Sie den Anstoßball auf, um ihn etwas weiter unten auf dem Tisch zu platzieren. Dies macht den Stoß etwas einfacher. Um Ihnen beim Zielen für den Stoß zu helfen, müssen Sie auf die gelbe Kugel zeigen und die linke Maustaste drücken. Hierbei wird vom Mittelpunkt der gelben Kugel bis zum Mittelpunkt des Anstoßballs eine Linie gezogen. Zeigen Sie nun wieder auf den Anstoßball und drücken die rechte Maustaste, um die gelbe Kugel wieder einsehen zu können. Beim Zielen für einen Stoß empfiehlt es sich, das Icon **VIEW LINE** (Linie einsehen) zu gebrauchen. Zeigen Sie auf das eben genannte Icon und drücken Sie die linke Maustaste. Hierbei sollte die folgende unterbrochene Blicklinie erscheinen:

Diese Blicklinie zeigt Ihnen, wohin der derzeit anvisierte Stoß ihren Anstoßball rollen lassen würde. Sie können jetzt den gewünschten Auftreffwinkel des Anstoßballs auf die gelbe Kugel durch Bewegen des Tisches, wie wir es oben erläutert haben, in die entsprechenden Richtungen einstellen. Zufrieden? Dann führen Sie diesen Stoß aus. Aha, die gelbe Kugel ging also nicht hinein, wie? Zum Glück können Sie im "Trick Shot"-Modus (und auch im "2-Spieler-Übungsmodus") den Computer um Hilfe bitten. Wählen Sie die **VIEW LINE**-Option an und drücken Sie jetzt anstelle der linken Maustaste die rechte. Hierbei wird zu der ersten Linie eine zweite Linie aufgerufen, welche anzeigt, in welchem Winkel der Anstoßball von der Bande abprallen wird - vorausgesetzt es handelt sich hierbei um einen normalen Stoß (d.h., ohne Spin). Zeigen Sie nun auf die gelbe Kugel und drücken Sie die rechte Maustaste. Sofern es möglich ist, wird nun der Computer den ungefähren Stoßwinkel und die richtige Stoßkraft einstellen. Alles was Sie jetzt nur noch zu tun haben, ist den Stoß auszuführen. Beachten Sie dabei, daß der Computer nicht unbedingt überprüft, ob der Stoß auch wirklich in die Tasche geht. Er macht dies zwar in der Mehrzahl der Fälle - es gibt jedoch dafür keine Garantie. Sie können den Computer auch nach dem zur Zeit bestmöglichen Stoß fragen, egal, ob es sich dabei um einen Sicherheits-Stoß handelt oder ob Sie dabei eine Kugel einlochen können. Wählen Sie dazu das **INFORMATION**-Icon an und drücken Sie die rechte Maustaste. Der Computer wird jetzt solange nachdenken, wie es für den jeweiligen Stoß notwendig ist. Wenn der Computer damit fertig ist, können Sie den angebotenen Stoß ausführen. So da haben Sie's: Sie sollten jetzt eigentlich zu schätzen wissen, wie einfach Jimmy White's Whirlwind-Snooker zu spielen ist. Es gibt natürlich noch viel mehr Dinge, die Sie herausfinden können - haben Sie nur keine Hemmungen vor dem Experimentieren (denken Sie immer an die **UNDO**-Funktion) und haben Sie vor allen Dingen Spaß an der Sache!

DIE KUNST DES SPIN UND EFFETS



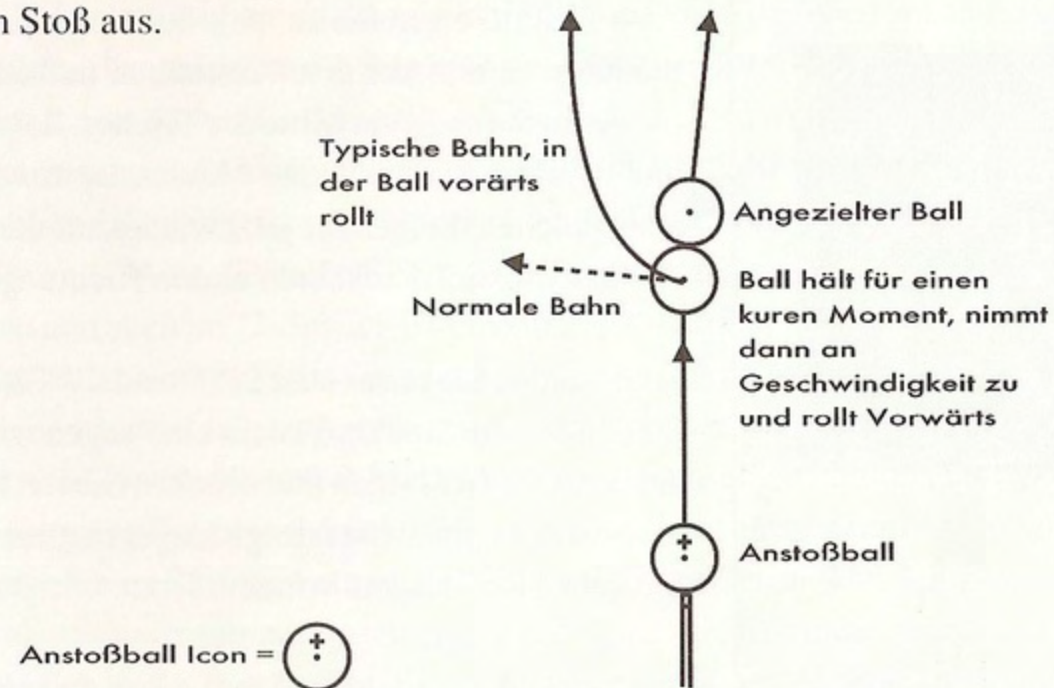
Es ist von großem Nutzen, wenn man beim Snooker vorausdenkt. Den nächsten Stoß zu planen, ist niemals einfach, es hilft jedoch vor dem Stoß zumindest zu wissen, wo der Anstoßball anhalten wird. Hierbei tritt der "Spin" wirksam in Erscheinung.

Wählen Sie die Option SET UP TRICK SHOT an, sofern Sie sie nicht bereits benutzen. Wählen Sie danach das CLR (Löschen)-Icon an und drücken Sie die linke Maustaste. Dies leert den Spieltisch bis auf den Anstoßball. Zeigen Sie auf eine beliebige Kugel der Icon-Tafel und drücken Sie die linke Maustaste, um die Kugel direkt vor dem Anstoßball auf dem Tisch zu platzieren. Heben Sie nun diese Kugel auf und platzieren Sie sie in der Mitte des Tisches. Zeigen Sie mittels der Maus mit dem Zeiger auf die farbige Kugel und drücken Sie die rechte Maustaste, um den Mittelpunkt des Anstoßballes dem der farbigen Kugel anzugleichen. Zeigen Sie jetzt wieder auf den Anstoßball und drücken Sie die rechte Maustaste, um zum Anstoßball zurückzukehren und in Richtung der farbigen Kugel zu blicken.

Jetzt werden Sie etwas über SPIN und SWERVE (Effet) lernen. Stellen Sie sich einen einfachen Stoß vor. Stellen Sie die Stoßkraft leicht ein - sagen wir MEDIUM POWER (Mittlere Stärke) - und zeigen Sie auf das TAKE SHOT-Icon und drücken Sie die linke Maustaste. Sie werden bemerken, daß der Anstoßball, nachdem er einmal die farbige Kugel berührt hat, einfach liegenbleibt. Wählen Sie UNDO an und kehren Sie zum Tisch-Layout vor dem letzten Stoß zurück.

TOP SPIN (HOCHSTOSS)

Zeigen Sie auf das TOP SPIN-Icon und halten Sie die linke Maustaste solange gedrückt, bis das Kreuz auf dem TAKE SHOT-Anstoßball-Icon an der Oberkante angekommen ist, d.h., bis der Hochstoß auf ein Maximum gesetzt wurde. (Sie können dazu auch die Taste "U" verwenden). Zeigen Sie nun auf das CHALK CUE (Queue mit Kreide aufrauen)-Icon und tragen Sie durch drei Tastendrucke mit der Maustaste drei Kreidestriche auf (das blinkende Icon und die Kreide-Geräusche zeigen Ihnen dabei an, daß die Spitze des Queues gerade aufgeraut wird). (Das Drücken der Taste "C" hat den gleichen Effekt). Führen Sie nun den Stoß aus.



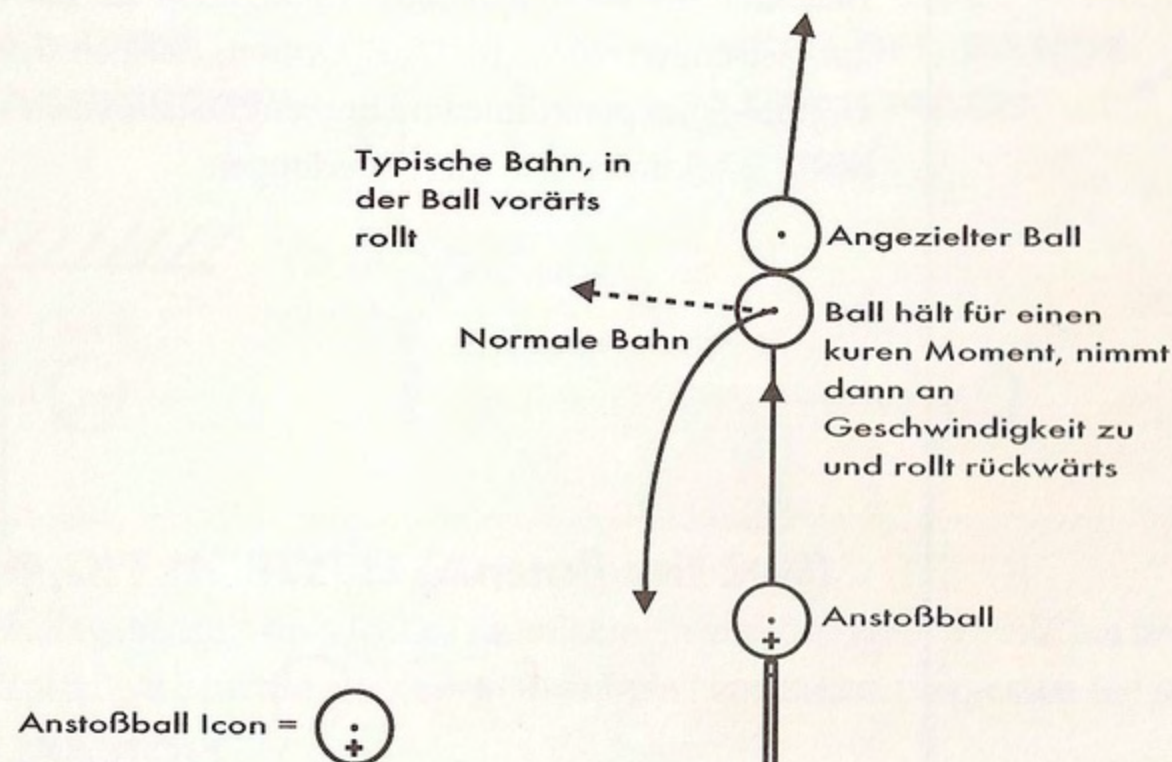
Wie Sie sehen, bleibt der Anstoßball nach dem Zusammenprall mit der farbigen Kugel nicht liegen. Der Effekt des "Spin" wirkt sich dagegen so aus, daß der Anstoßball der angespielten Kugel folgt.

So weit, so gut! Dies gilt für gerade Stöße - wenn Sie Ihnen gelingen. Was passiert jedoch, wenn der Anstoßball die farbige Kugel in einem Winkel treffen muß?

Wählen Sie UNDO an und bringen Sie das Tisch-Layout wieder in den Originalzustand vor dem Stoß zurück. Heben Sie den Anstoßball auf und bewegen Sie ihn leicht nach rechts.

BACK SPIN (TIEFSTOSS)

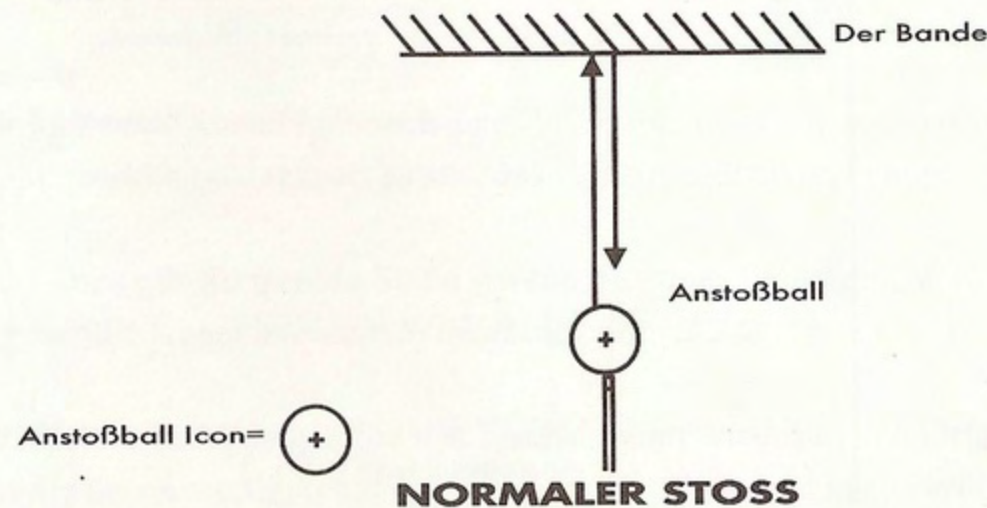
Lassen Sie die Maustaste los und wählen Sie VIEW LINE an. Drücken Sie eine der Maustasten, um beide Blicklinien einzuschalten und zu überprüfen, ob der Anstoßball die farbige Kugel in einem Winkel trifft. Führen Sie jetzt den Stoß aus. Sie werden sehen, daß der Anstoßball von der farbigen Kugel in einem bestimmten Winkel abprallt, nachdem beide zusammengestoßen sind. Wählen Sie UNDO an und setzen Sie den Hochstoß auf das Maximum. Tragen Sie drei weitere Kreidestriche auf und führen Sie den Stoß aus. Allgemein gilt, daß der Anstoßball mit "Top Spin" der angestoßenen Kugel immer folgt, wenn auch nur zu einem bestimmten Grad. Beachten Sie, daß der "Top Spin" nie vom Anstoßball auf die angestoßene Kugel übertragen werden kann und der gesamte "Top Spin" beim Aufprall an einer Bande verloren geht. Wenn Sie den Anstoßball mit der farbigen Kugel auf eine Höhe gebracht haben, wählen Sie BACK SPIN an und halten die linke Maustaste solange gedrückt, bis das Kreuz über dem TAKE SHOT-Anstoßball-Icon den oberen Rand erreicht hat und somit der Tiefstoß auf ein Maximum gesetzt wurde. (Als Alternative hierzu können Sie auch die Taste N drücken). Rauhen Sie den Queue drei Mal mit Kreide auf und führen Sie den Stoß aus.



SIDE SPIN (EFFETSTOSS)

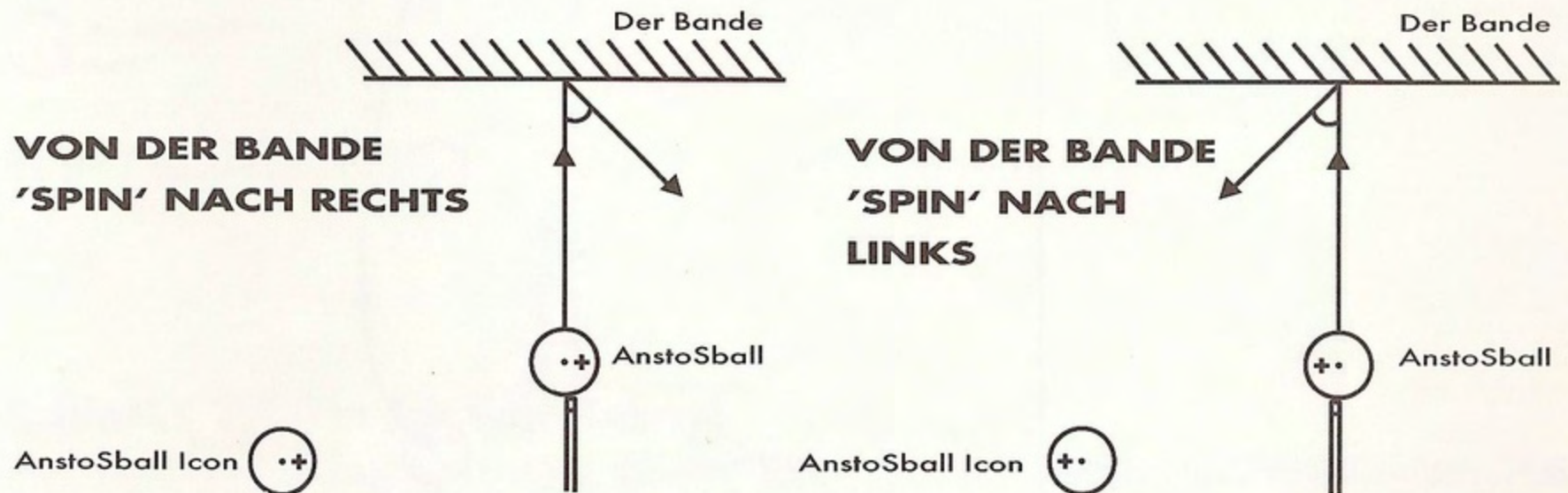
Wie Sie sehen, hält der Anstoßball nicht nach dem Zusammenprall mit der farbigen Kugel an. Im Gegenteil, der Effekt scheint ein Rückwärts-Spin zu sein - der Anstoßball scheint von der farbigen Kugel abzupringen, obwohl diese in die entgegengesetzte Richtung davonschießt. Was passiert nun, wenn der Anstoßball die farbige Kugel nun nicht genau in der Mitte trifft? Wählen Sie UNDO an und wenden Sie maximalen "Spin" an, nachdem Sie den Queue drei Mal mit Kreide aufgeraut haben. Führen Sie jetzt den Stoß aus. Wie Sie sehen, prallt der Anstoßball immer noch bis zu einem bestimmten Grad von der farbigen Kugel ab, nachdem beide zusammengestoßen sind. Beachten Sie, daß "Back Spin" niemals auf die angestoßene Kugel übertragen werden kann und daß beim Abprallen an der Bande der gesamte "Back Spin" von der Bande absorbiert wird.

Ein Anstoßball unter dem Einfluß eines "Side Spin" verhält sich erheblich anders als unter dem Einfluß von "Top Spin" oder "Back Spin". Während "Top Spin" und "Back Spin" den Anstoßball beim Zusammenprall mit einem anderen Ball beeinflussen, kommt der Einfluß des "Effetstoßes" auf den Anstoßball erst nach dem Abprallen von einer Bande zum Tragen. Das Ausmaß dieses Einflusses hängt davon ab, wieviel Kraft dieser Stoß hatte und wie lange sich der Anstoßball schon in Bewegung befindet. Beachten Sie auch, daß "Side Spin" nicht auf die vom Anstoßball getroffene Kugel übertragen werden kann. Benutzen Sie die CLR-Option, um den Spieltisch wie zuvor leerräumen. Aktivieren Sie die Doppel-Blickpunktlinie und drehen Sie den Tisch solange, bis Sie auf eine Seitenbande blicken und sich beide Blicklinien wie folgt überlappen:



Dies bedeutet, daß der Anstoßball genau in der Richtung zurückprallen wird, aus der er gespielt wurde. Versuchen Sie es. Wir werden jetzt untersuchen, wie der "Side Spin" das Abprallen des Anstoßballes von einer Bande beeinflusst. Wählen Sie das SIDE SPIN-Icon auf der rechten Seite vom Anstoßball an. Halten Sie die linke Maustaste solange gedrückt, bis das Kreuz über dem TAKE SHOT-Anstoßball-Icon den rechten oberen Rand berührt hat und damit der "Side Spin" auf ein Maximum eingestellt wurde. (Als Alternative hierzu können Sie auch die Taste "J" drücken). Rauhen Sie den Queue dreimal mit Kreide auf und führen Sie den Stoß aus.

Der Anstoßball prallt von der Bande nach rechts ab. Je größer der "Side Spin" ist, desto weiter prallt der Ball in die jeweilige Richtung des "Spins" ab. Logischerweise führt ein Links-Spin (Anwählen des linken SIDE SPIN-Icons neben dem TAKE SHOT-Icon) dazu, daß der Anstoßball an der Bande nach links abprallt... Für die Wahl des Links-Spin können Sie auch die Taste "H" verwenden.

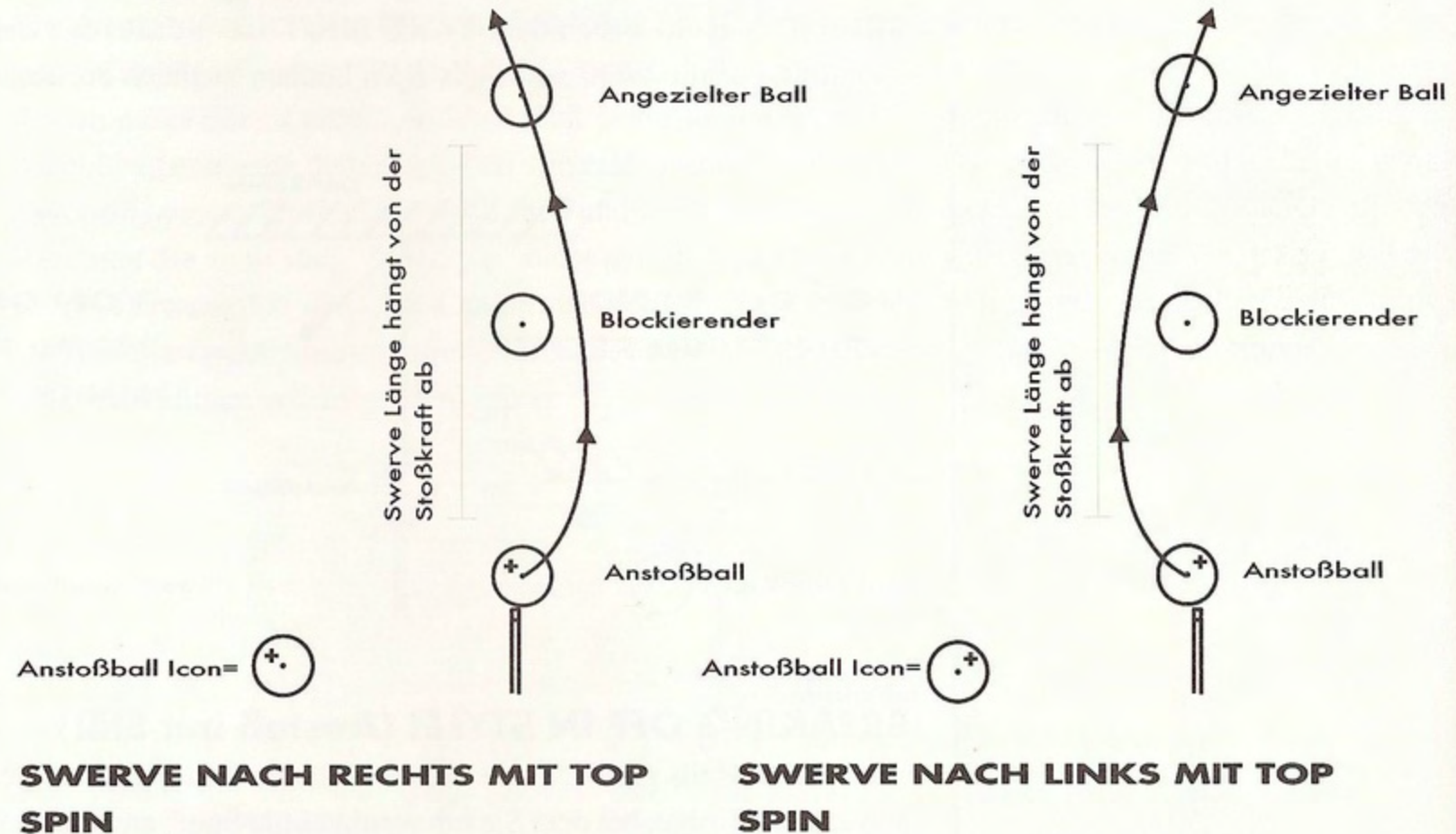


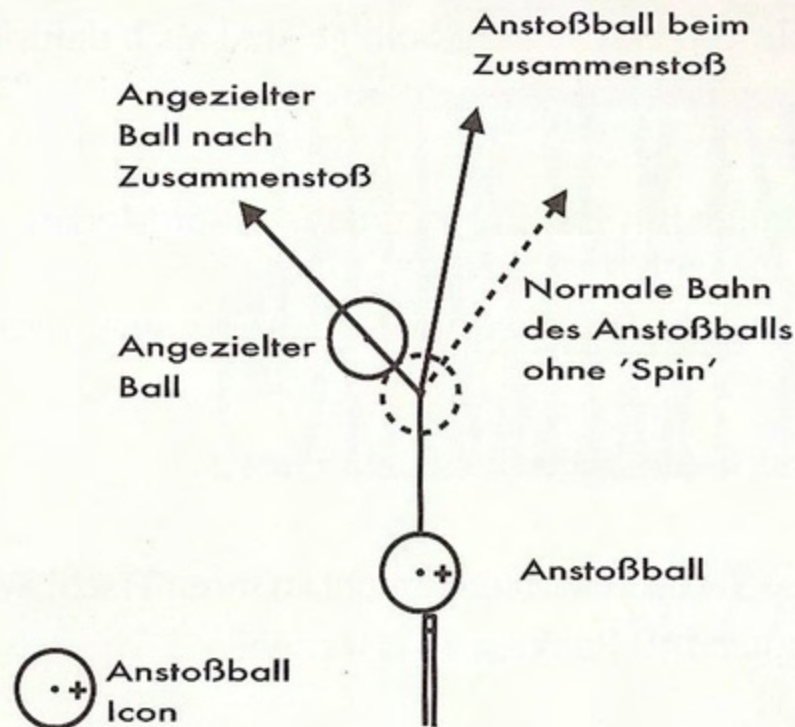
BREAKING OFF IN STYLE! (Anstoß mit Stil!)

Wir haben bereits gesehen, wie leicht es ist, mit einem vernünftigen "Break" zu beginnen. Versuchen Sie nun eine Ballfolge, bei dem Sie ein wenig "Side Spin" anwenden (vergessen Sie jedoch nicht den Queue vorher aufzurauchen).

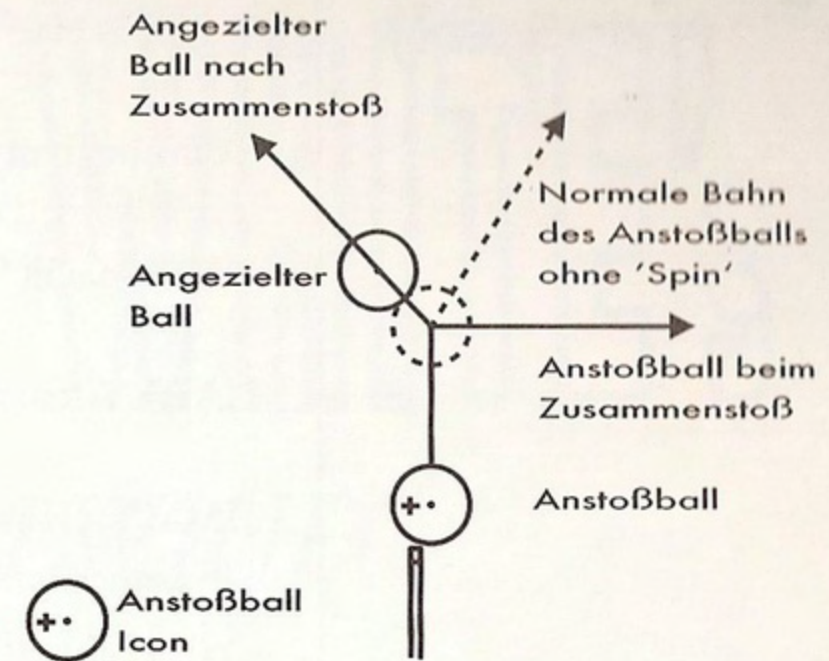
SWERVE (Effetstoß)

Effetstöße sind überraschend einfach auszuführen und erweisen sich oftmals als äußerst nützlich. Alles was dazugehört ist lediglich die richtige Kombination von "Top Spin" oder "Back Spin" mit "Side Spin". Die Wirksamkeit eines Effetstoßes hängt von den einzelnen angewendeten "Spins" und der Kraft des Stoßes ab. Es hilft natürlich auch, wenn sich in der vorgesehenen Bahn des Anstoßballes keine weitere Kugel befindet. Leeren Sie den Spieltisch wie zuvor. Bevor Sie den Queue mit Kreide aufrauhen, stellen Sie jeweils maximalen "Top Spin" und "Rechts-Spin" ein und führen dann den Stoß aus. Dieser Effetstoß nach links sollte leicht zu erkennen sein. Um den Anstoßball einen Bogen nach rechts beschreiben zu lassen, sollten Sie bevor Sie Ihren Queue mit Kreide aufrauhen, "Links- und Top Spin" einstellen und dann den Stoß ausführen.





SPIN NACH RECHTS



SPIN NACH LINKS

A JIMMY TIP (Ein Tip von Jimmy)

Wenn Sie einen Stoß unter Anwendung jeglicher "Spins" ausführen, wie z.B. ein Effetstoß, sollten Sie nie vergessen, Ihren Queue vorher mit Kreide aufzurauen. Anderenfalls besteht die Gefahr, daß Sie abrutschen und sich Ihren Stoß ruinieren. Drei Kreidestriche sind in jedem Fall genug.

THE COMPUTER OPPONENTS **(Die Gegenspieler im Spiel)**

Hier ist eine kurze Auflistung der Gegenspieler im Spiel und ihren Ballfolgen, die Sie von Ihnen erwarten können. Es lohnt sich daran zu denken, daß je niedriger der Intelligenzgrad Ihres Gegenspielers ist, desto mehr neigt er zu Fouls und Fehlstoßen. Selbige sind auch dafür bekannt, hin und wieder mal die Weiße Kugel in eine der Taschen zu versenken!

TOM beginnt gewöhnlich mit Ballfolgen um die 13-er Marke.

DICK macht "Breaks" um die 23-Punkt-Marke.

HARRY macht "Breaks" ungefähr um die 45 Punkte.

JIMMY .. Hey! Lassen Sie diesen Mann ja nicht an Ihren Tisch! Wenn Jimmy richtig in Fahrt ist, brauchen Sie keine Ballfolge unter 140 Punkten zu erwarten!

Virgin Games Presenta

JIMMY WHITE'S

'WHIRLWIND' SNOOKER

© Archer Maclean 1991 © Virgin Games Ltd 1991

Virgin Games Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH

Il programma del computer ed i suoi documenti associati e materiali sono protetti dalle leggi internazionali e nazionali sui diritti d'autore. Senza un'espresso permesso scritto della Virgin Games Ltd è proibito mettere il programma del computer ed i suoi materiali associati in un sistema di recupero, è inoltre, proibito la riproduzione, la traduzione, l'imprestito, l'affitto, la trasmissione e la pubblica rappresentazione. Tutti i diritti dell'autore e del possessore sono riservati in tutto il mondo. Il programma ed i suoi documenti e materiali associati vengono venduti secondo i termini di commercio e condizioni di vendita della Virgin games Ltd., copie le quali sono disponibili su richiesta.

RICONOSCIMENTI

Scritto e ideato da Archer Maclean

Suono FX e visuali di Archer Maclean

Musica di Michael Powell

Prodotto da Terry Haynes.

CONTENUTI

CARICAMENTO	pg. 136	SCELTA DI UN COLORE	pg. 149
LA SEQUENZA TITOLO	pg. 137	IL COMPUTER STA PENSANDO...	pg. 149
OPZIONI	pg. 137	CONTROLLI ICONE	pg. 150
CONTROLLO GIOCO	pg. 138	USO DELLA TASTIERA	pg. 158
SCEGLIENDO UN'OPZIONE	pg. 139	USO DEL MOUSE SUL TAVOLO	pg. 159
INIZIO GIOCO CON UN GIOCATORE	pg. 139	SEGUENDO IL TIRO.	pg. 160
INIZIO PARTITA CON DUE GIOCATORI	pg. 140	USO DEL TRICK SHOT EDITOR	pg. 161
ALLENAMENTO CON DUE GIOCATORI	pg. 141	USO DEL COMPUTER PER FARE TIRI	pg. 163
MESSA DEL TRICK SHOT	pg. 142	PER RISOLVERE I PROBLEMI DI GIOCO	pg. 163
ENTRATA NEL METODO DEMO	pg. 142	UN SUGGERIMENTO TRICK SHOCK	pg. 164
CARATTERISTICHE DEL DISCHETTO	pg. 143	PER INCOMINCIARE	pg. 165
RITORNO AL TAVOLO	pg. 146	L'ARTE DELL'EFFETTO E DELLA DEVIAZIONE	pg. 169
GIOCO DELLO SNOOKER	pg. 147	EFFETTO	pg. 170
CONTROLLO DURANTE LA PARTITA	pg. 147	EFFETTO ALL'INDIETRO	pg. 171
ICONE	pg. 148	EFFETTO LATERALE	pg. 172
IL TIRO DI BATTUTA	pg. 149	DEVIAZIONE	pg. 174
MESSA IN BUCA	pg. 149	GLI AVVERSARI COMPUTER	pg. 176



Questo colpisce qualsiasi altra cosa con un tocco. I fantastici movimenti della biglia e tutte le cose che trovi nella realtà le puoi trovare qui, - in più ci sono alcuni tiri che puoi fare qui ma non nella realtà. è come essere là sotto la luce - la sola differenza è che le punte delle tue dita non devono toccare la stecca o il tavolo.

BENVENUTO!

Benvenuto al Jimmy White's Whirlwind Snooker, di gran lunga la migliore simulazione di snooker basato su computer. Jimmy White's Whirlwind Snooker segue le regole del snooker reale e le biglie obbediscono alla lettera alle leggi della fisica. Il Jimmy White's Whirlwind Snooker permette ad uno o due giocatori di allenarsi, giocando uno contro l'altro, di preparare e realizzare trick shot, o di competere contro ogni altro avversario o contro quattro livelli di avversari controllati dal computer (uno dei quali è lo stesso Jimmy White) con, inoltre, molti altri. Questo manuale è stato scritto per essere sicuri che da questo prodotto tu ottenga il meglio. Se non sei soddisfatto del manuale o del programma, scrivici qualche riga spiegandoci la causa della tua insoddisfazione. In futuro, questo ci aiuterà ad evitare di ripetere simili problemi.

AVVISO!

I dischetti sono magnetici come il nastro della cassetta di Desmond Decker: The Collection. Non esporre i dischetti ai raggi-x od ad intensi campi magnetici poichè i dati contenuti verranno cancellati. Non tentare di doppiare i dati perchè potranno essere distrutti durante il processo e perchè è una violazione dei diritti d'autore e la Virgin Games Ltd non accetta responsabilità di dischi danneggiati in seguito alla violazione dei diritti d'autore.

CARICAMENTO DEL JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

AMIGA

Per godere pienamente del prodotto avrai bisogno di un Mouse Compatibile e di un Disco delle Piccole Sequenze con l'unico scopo di immagazzinare punteggi e partite.

Se il tuo Amiga è acceso, spegnilo. Dopo almeno 30 secondi riaccendilo. Questa operazione toglierà qualsiasi virus che potrebbe essere presente e minimizzare il rischio d'infezione e dunque la possibilità di distruzione del dischetto Jimmy White's Whirlwind Snooker. Inserisci il dischetto Jimmy White's Whirlwind Snooker nel drive. Il programma si caricherà e scorrerà automaticamente. Se, per giocare Jimmy White's Whirlwind Snooker devi usare il mouse, devi inserirlo sul suo connettore abituale -ie, il porta marcato "JOYSTICK1". Altrimenti puoi usare la tastiera.

ATARI ST

Per goderti pienamente del prodotto avrai bisogno di un Mouse Compatibile e di un Disco delle Piccole Sequenze con l'unico scopo di immagazzinare punteggi e partite.

Se il tuo Atari ST è acceso, spegnilo. Dopo almeno 30 secondi riaccendilo. Questa operazione toglierà qualsiasi virus che potrebbe essere presente e minimizzare il rischio d'infezione e dunque la possibilità di distruzione del dischetto Jimmy White's Whirlwind Snooker. Inserisci il dischetto Jimmy White's Whirlwind Snooker nel drive. Premi il pulsante risistema (reset) nella parte posteriore del tuo Atari ST o, spegni e poi accendi ancora, il computer. Il programma si caricherà e scorrerà automaticamente. Se il mouse deve essere usato per giocare il Jimmy White's Whirlwind Snook, devi inserirlo nel suo connettore abituale - ie, il porta marcato "0". Altrimenti puoi usare la tastiera.

PROBLEMI DI CARICAMENTO

Se il Jimmy White's Whirlwind Snooker non riesce a caricarsi, spegni il tuo computer e, prima di ripetere la procedura di caricamento, rimuovi tutti i periferici esterni estranei, come per esempio le stampanti (lascia però collegato la televisione o il monitor). Se il Jimmy White's Whirlwind Snooker si rifiuta ancora - ahimè - di giocare, come in precedenza, metti il disco difettoso (non la confezione) in una apposita borsa fatta a misura oppure in una busta imbottita, con il tuo nome e indirizzo. Per aiutare il dipartimento riguardo la localizzazione dei guasti, per favore dacci più dettagli possibili sulla configurazione dell'equipaggiamento

LA SEQUENZA TITOLO



OPZIONI



(senza dimenticare i congegni d'espansione RAM). Spedisci il pacco a: JWWS Replacements, Virgin Games Ltd, 16 Portland Road, London W11 4LA. La Virgin Games Ltd cercherà di sostituire il dischetto difettoso entro i ventotto giorni dal suo arrivo.

Quando vedrai questa sequenza titolo saprai che il Jimmy White's Whirlwind Snooker è stato caricato con successo. Per passare questa sequenza in qualsiasi momento premi sia i due pulsanti del mouse o qualsiasi altro tasto all'infuori dei tasti "Ctrl", "Caps Lock" o entrambi i due "SHIFT", "Alt" o "A".

Se dopo un minuto circa la sequenza titolo non è passata, il programma entra in un breve metodo di dimostrazione controllato dal computer che ti mostrerà 10 differenti tipi di tiri. Per uscire da questa dimostrazione, basta semplicemente premere il tasto "Esc".

Quando la sequenza titolo è passata per la prima volta, ti sarà chiesto di scrivere un codice d'identificazione che si trova dentro questo manuale della Storia dello Snooker. Il numero di pagina, la linea sulla quale la parola verrà trovata ed il numero della parola stessa vengono dati - per esempio, PAGE 4, LINEA 1, PAROLA 1 è, appropriamente sufficiente, "Jimmy". Usa la tastiera per battere il codice d'identificazione e poi premi RETURN.

Se sbagli il codice d'identificazione, ti saranno dati altre due possibilità di farlo giusto. Se per tre volte non riesci a trovare il codice d'identificazione non potrai giocare, in questo caso spegni il tuo computer e segui ancora, dall'inizio, il procedimento di caricamento. Se il tuo codice d'identificazione è corretto ti sarà presentato il CONTROLLO GIOCO con il quale il gioco può incominciare.

◀ Jimmy White's Whirlwind Snooker ha molte opzioni. Molte delle quali vengono visualizzate in pannelli - o "finestre" - quindi...

Alcune opzioni hanno delle finestre per conto proprio. Quando una tale opzione viene selezionata, la sua finestra viene piazzata sopra a quella precedente. Puoi rimuovere - o "chiudere" - questa nuova finestra e ritornare a quella precedente selezionando CANCELLA (CANCEL).

CONTROLLO GIOCO



La sequenza titolo si ripeterà se per circa un minuto non verrà premuto alcun tasto ed il mouse non viene spostato in alcuna direzione (ciò accade anche durante qualsiasi selezione). Nota che il tavolo di disposizione visualizzato sotto la finestra Controllo Gioco verrà risistemato.

Premi il tasto "Esc" per ritornare al menu CONTROLLO GIOCO da qualsiasi finestra relativa all'opzione.

INIZIO GIOCO CON UN GIOCATORE

Gioca come nella realtà contro quattro avversari controllati dal computer, incluso lo stesso Jimmy.

INIZIO GIOCO CON DUE GIOCATORI

Gioca come nella realtà contro un'avversario umano.

ALLENAMENTO TRA DUE GIOCATORI

Gioca per ridere contro un'avversario umano.

MESSA DEL TRICK SHOT

Sistema le biglie per mettere il trick shot o per risolvere problemi da qualsiasi altro metodo di gioco. Puoi anche creare e giocare una azione a tua scelta poichè questa opzione possiede anche un funzionale allenamento per un singolo giocatore.

ENTRATA NEL METODO DEMO

Osserva due giocatori del computer per vedere come si fa.

CARATTERISTICHE DEL DISCHETTO

Salva giochi sul disco per un uso futuro o carica giochi, punteggi e punteggi continui dal dischetto.

OPZIONI

Rimuovono tutti i giochi salvati ed i punteggi dal dischetto. Inoltre, da qui puoi ritornare allo schermo sequenza titolo.

RITORNO AL TAVOLO

Riprende il gioco dal tavolo preparato visualizzato sotto al pannello Controllo Gioco.

SCEGLIENDO UN'OPZIONE



CON IL MOUSE

Sposta la freccia sulla opzione desiderata. Premi il pulsante sinistro del mouse per evidenziare l'opzione in questione quindi...

Premendo il pulsante destro viene selezionato l'opzione desiderata.

CON LA TASTIERA

Usa i tasti freccia su e giù - o "cursore" - per muovere l'evidenza su e giù attraverso le opzioni. Premi il tasto RETURN per selezionare l'opzione selezionata.

CANCELLA (CANCEL).

Forse selezioni l'opzione sbagliata o cambi idea, evidenzia e seleziona CANCELLA quando è disponibile a ritornare al menu delle opzioni precedenti e allo stato di gioco.

Non puoi DISFARE l'ultimo tiro giocato (vedi GIOCANDO A SNOOKER). Non puoi usare il computer per determinare il miglior tiro possibile (vedi GIOCO DEL SNOOKER). Puoi salvare la partita sul dischetto per un uso futuro (CARATTERISTICHE DEL DISCHETTO). Ogni punteggio e punteggi continui (breaks) utili, prodotto da un giocatore umano verranno salvati sul dischetto una volta che il gioco raggiunge la conclusione (vedi SALVAMENTO DEI PUNTEGGI E PUNTEGGI CONTINUI).

ISCRIZIONE NOME 1

Prima di fare qualsiasi altra cosa, scrivi il tuo nome con un massimo di otto lettere senza spazi. Puoi usare solo le 26 lettere dell'alfabeto, altri caratteri (come i numeri) non sono disponibili. Beh, all'infuori del tasto backspace per cancellare, da sinistra, le lettere con il cursore. Se tenti di incominciare il gioco senza scrivere il tuo nome l'evidenza ritornerà su SCRIVI UN NOME e dovrai scrivere qualcosa. Il nome è considerato scritto sia quando le otto lettere sono state battute sia quando viene premuto il tasto RETURN.

INIZIO GIOCO CON UN GIOCATORE





INIZIO PARTITA CON DUE GIOCATORI



GIOCANDO CONTRO...

Soddisfatto del tuo nome? Bene. Ora scegli un'avversario (come puoi vedere, i livelli di difficoltà sono visualizzati alla destra dei nomi). Evidenzia e seleziona l'avversario desiderato per incominciare una partita con un giocatore (vedi GLI AVVERSARI DEL COMPUTER).

TESTA O CROCE...

◀ Avendo incominciato una partita Singola, verrà lanciata una moneta che determinerà chi farà il tiro di battuta. Il risultato verrà visualizzato quindi...

Per incominciare a giocare, seleziona OK - o punta su di esso e premi il pulsante sinistro del mouse o premi semplicemente il tasto "RETURN". Vedi GIOCO DELLO SNOOKER per dettagli su come giocare.

Non puoi DISFARE l'ultimo tiro giocato (vedi GIOCO DEL SNOOKER). Non puoi usare il computer per determinare il miglior tiro possibile (vedi GIOCO DEL SNOOKER). Puoi salvare il gioco per un uso futuro (vedi CARATTERISTICHE DEL DISCHETTO). Ogni punteggio e punteggi continui utili prodotti da un giocatore umano verranno salvati sul dischetto una volta che il gioco raggiunge la conclusione (vedi SALVAMENTO DEI PUNTEGGI E PUNTEGGI CONTINUI).

ISCRIZIONE NOME 1

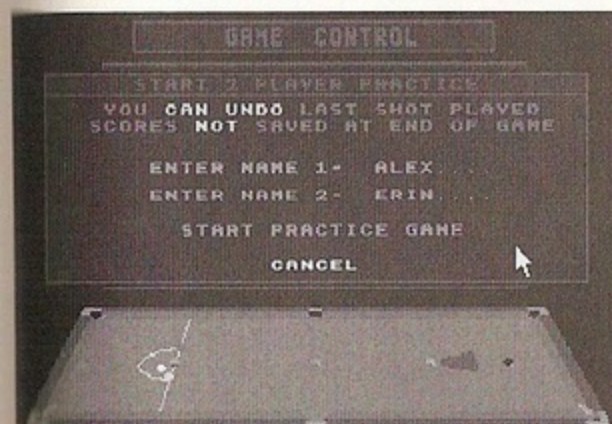
Entrambi i giocatori devono prima registrare il loro nome. Se, in precedenza, il Giocatore N.1 ha già scritto il suo nome, egli può conservarlo. La procedura di scrivere il nuovo nome è la stessa di quella descritta in PARTENZA GIOCO UN GIOCATORE. Entrambi i nomi verranno conservati per essere usati con altre opzioni fino a che non verranno cambiati.

ISCRIZIONE NOME 2

Per incominciare evidenzia e seleziona.



ALLENAMENTO CON DUE GIOCATORI



TESTA O CROCE...

◀ Avendo incominciato un Gioco con Due Giocatori, verrà lanciata una moneta che determinerà chi farà il tiro di battuta. Il risultato verrà visualizzato quindi...

Per incominciare a giocare, seleziona OK - o punta su di esso e premi il pulsante sinistro del mouse o semplicemente premi il tasto "RETURN". Per dettagli su come giocare vedi GIOCO DELLO SNOOKER.

Puoi DISFARE l'ultimo tiro giocato (vedi GIOCO DELLO SNOOKER). Puoi usare il computer per mettere in buca qualsiasi biglia o per determinare il miglior tiro possibile. Puoi usare la partita d'allenamento sul dischetto per un uso futuro (vedi CARATTERISTICHE DEL DISCHETTO). Una volta che l'allenamento è finito i punteggi e i punteggi continui utili NON verranno salvati sul dischetto.

ISCRIZIONE NOME

Due nomi devono essere scritti (a meno che questa operazione non è già stata attuata attraverso l'opzione due giocatori).

INIZIO PARTITA D'ALLENAMENTO

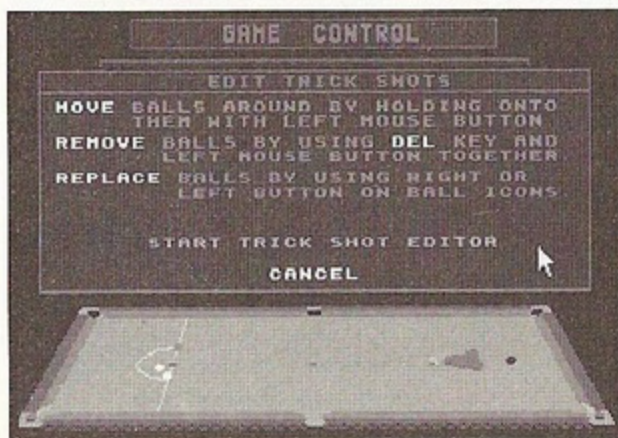
Per incominciare la sessione d'allenamento seleziona ed evidenzia questa opzione.

TESTA O CROCE...

◀ Avendo incominciato una partita d'Allenamento con Due Giocatori, verrà lanciata una moneta che determinerà chi farà il tiro di battuta. Il risultato verrà visualizzato quindi...

Per incominciare a giocare, seleziona OK - sia puntando su di esso e premendo il pulsante destro del mouse, che semplicemente premendo il tasto "RETURN". Per sapere come giocare vedi GIOCO DELLO SNOOKER.

MESSA DEL TRICK SHOT



ENTRATA NEL METODO DEMO



Puoi DISFARE l'ultimo tiro giocato (vedi GIOCO DELLO SNOOKER). Puoi usare il computer per determinare il miglior tiro possibile. Puoi salvare il trick shot per un uso futuro (vedi CARATTERISTICHE DEL DISCHETTO). Nota che i punteggi sono conservati nel metodo Trick shot.

INIZIO TRICK SHOT EDITOR

Per entrare nel Trick Shot Editor, evidenzialo e selezionalo.

Per dettagli su come usarlo, vedi USO DEL TRICK SHOT EDITOR.

Guardare una partita tra due avversari del computer può essere istruttivo. Per ritornare al menu CONTROLLO GIOCO, durante la dimostrazione, premi il tasto "Esc". Nota che mentre la stecca è in moto il tasto "Esc" non ha un'effetto immediato. Non puoi salvare un demo sul dischetto. Qualsiasi punteggio e punteggio continuo non vengono salvati sul computer.

INIZIO DELLA PARTITA DEMO DALLA PARTENZA

Seleziona questa opzione per vedere apertamente una completa partita del gioco.

INIZIO DELLA PARTITA DEMO DALLA CORRENTE DISPOSIZIONE

Seleziona questa opzione per incominciare dalla corrente disposizione visualizzata sotto la finestra CONTROLLO GIOCO. Ora puoi vedere com'è il gioco precedentemente dai professionisti. Puoi usare questa caratteristica in congiunzione con le precedenti partite giocate per vedere come il computer li gioca (possono anche essere usate alcune trick shot). Carica la partita salvata per poi uscire ed andare al menu CONTROLLO GIOCO. Ora seleziona ENTRATA NEL METODO DEMO e scegli di incominciare dalla corrente disposizione.

CARATTERISTICHE DEL DISCHETTO



CARICAMENTO DAL DISCHETTO DI UN VECCHIO GIOCO

Il selezionamento di questa opzione ti presenterà una scelta di 15 "slot" sul dischetto, ciascuno dei quali contiene una precedente partita salvata. Gli slot senza titoli sono vuoti. Per selezionare a tua scelta una partita salvata basta che la selezioni (usando il mouse o la tastiera). Una volta che la partita salvata è stata caricata, puoi ricominciare a giocare.

Se non ti ricordi il contenuto di uno delle partite salvate, evidenzia semplicemente il titolo della partita salvata in questione per visionare il tavolo di disposizione sotto il pannello. Tenendo giù il pulsante sinistro del mouse potrai far scorrere l'evidenziatore su e giù attraverso le selezioni delle partite salvate e visionarle.

NON PUOI CARICARE UN FILE VUOTO

Non puoi caricare un file vuoto, per cui non provarci. Se lo fai, questo è ciò che apparirà:

SALVAMENTO DELLA CORRENTE PARTITA SUL DISCHETTO

Il selezionamento di questa opzione ti presenterà una scelta di 15 "slot" sul dischetto sulla quale possono essere salvate le partite. Premendo il tasto RETURN ritorni al menu Controllo Gioco. Altrimenti, quando vuoi una opzione, seleziona il slot desiderato, che deve essere uno slot vuoto (visualizzato con una linea di 27 puntini) oppure una già esistente sulla quale puoi scrivere sopra. Ora usa la tastiera per scrivere il nome della partita salvata. Il nome, in lunghezza, non può avere più di 27 caratteri. A differenza dei nomi dei giocatori, nei nomi delle partite salvate PUOI usare spazi, numeri, puntini e trattini. Il tasto BACKSPACE rimuove l'ultimo carattere scritto. Premi RETURN per registrare il nome e salvare la partita. Dopo di questo sarai trasportato verso il menu CONTROLLO GIOCO.

Per permetterti di distinguere tra i quattro tipi di partite salvate, un codice di tre lettere verrà aggiunto al titolo della partita salvata. Puoi vederli in una colonna a destra del pannello CARATTERISTICHE DEL DISCHETTO.

Partite con Un Giocatore verranno salvate con l'estensione 1PG.

Partite con Due Giocatori verranno salvate con l'estensione 2PG.

Trick Shot verranno salvate con l'estensione TRK.

Partite d'allenamento verranno salvate con l'estensione PRC.

Nota che con una slot evidenziata, la premuta del tasto RETURN crea automaticamente un titolo per una partita salvata.

Partite con Un Giocatore verranno salvate come ONE V [COMPUTER PLAYER NAME] [SCORE].

Partite con due giocatori verranno salvate come ONE V TWO [SCORE].

I Trick Shot verranno salvate come TRICK SHOT.

Partite d'Allenamento verranno salvate come ONE V TWO [SCORE].

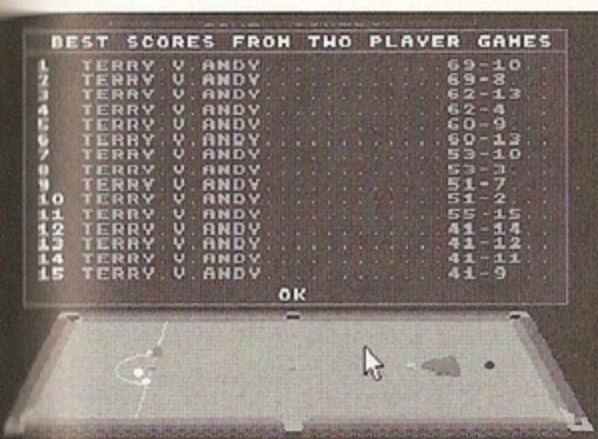
SALVAMENTO DI PUNTEGGI E PUNTEGGI CONTINUI

Quando una Partita con Uno o Due giocatori raggiunge la conclusione, i migliori punteggi e punteggi continui "umani" verranno salvati sul dischetto. Nota che questa operazione può essere attuata quando un dischetto adatto è nel drive del computer - ie, un dischetto formattato con lo scopo di memorizzare punteggi e punteggi continui (ciò include il dischetto Jimmy White Whirlwind Snooker) - ed, anzitutto, che i punteggi ed i punteggi continui siano sufficientemente alti per meritare di essere salvati.

VISUALE MIGLIORI PUNTEGGI CONTINUI 1PG E 2PG

◀ Chiama questo display dei miglior punteggi continuo ...





VISUALE DEI MIGLIORI RISULTATI

◀ Chiama questo display dei migliori risultati. C'è un tavolo separato per ciascuno dei quattro livelli dei avversari del computer e la partita con due giocatori.

DOPPIATURA DELLE PARTITE SALVATE

Qui c'è un utile mezzo per doppiare le partite salvate su un'altro dischetto. Prendi il dischetto per salvare e inseriscilo nel drive del computer. Usa l'opzione SALVA per chiamare i giochi o i punteggi salvati (in realtà questo carica dal dischetto ogni partita salvata). Rimuovi questo dischetto per salvare ed inserisci il dischetto sul quale vuoi doppiare le partite (assicurati che è formattato). Ora usa l'opzione SALVA - salverà, sul nuovo dischetto, non solo la partita in questione ma l'intera l'intera selezione di giochi salvati.

OPZIONI

◀ Le due opzioni che approvvigionano per il dischetto management vengono usati entrambi con lo stesso metodo. Se c'è un problema nel cancellare dati, verrai avvisato da un suono e da questa finestra ...

Seleziona CANCELLA per ritornare al menu CONTROLLO GIOCO.

CANCELLAZIONE DI TUTTE LE PARTITE SALVATE SUL DISCHETTO

◀ Il selezionamento di questa opzione chiama questa finestra ...

Seleziona SI per rimuovere qualsiasi partita salvata sul dischetto. Sarai poi trasportato al menu CONTROLLO GIOCO. Nota che questo non influisce sul resto del dischetto.

Inoltre, questa opzione serve per creare degli slot di partite salvate su una piccola sezione di un dischetto non precedentemente usato per il salvamento di partite. Assicurati che sia consentito la protezione copia tab, ie, e che la buca sia chiusa. Inserisci il dischetto nel drive interno e seleziona l'opzione CANCELLA per creare sul dischetto slot di partite salvate.



RITORNO AL TAVOLO

CANCELLAZIONE SUL DISCHETTO DI TUTTI I DATI PUNTEGGIO

◀ Il selezionamento di questa opzione chiama questa finestra ...

Seleziona SI per rimuovere qualsiasi punteggio e punteggi continui salvati sul dischetto. Dopodichè sarai trasportato al menu CONTROLLO GIOCO. Nota che questo non incide sul resto del dischetto.

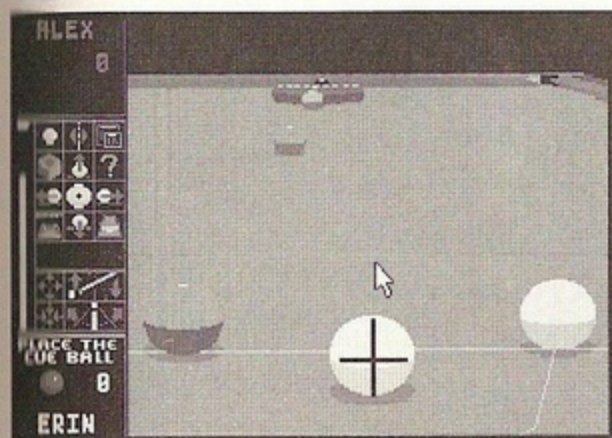
USCITA VERSO LA SEQUENZA TITOLO.

Seleziona questa opzione se desideri vedere ancora quel delizioso turbinare del disegno whirlwind.

Il selezionamento di questa opzione all'inizio, ti porterà direttamente nel metodo TRICK SHOT. Altrimenti la partita rincomincerà dal punto in cui è stato abbandonato - perfino il computer ci stava pensando.

GIOCO DELLO SNOOKER

CONTROLLO DURANTE LA PARTITA



Il punto focale è nel centro di questa biglia

Per questo fine ci sono tre strumenti - due di loro sono orientati con il mouse, l'altro è attraverso la tastiera. Tutti e tre accessibili immediatamente. Come nella scelta delle opzioni, il mouse muove una freccia. Puntando questa freccia su un'icona e premendo o premendo e tenendo premuto il pulsante destro o sinistro del mouse (o addirittura entrambi), viene attivata la funzione dell'icona. Questa freccia può essere anche usata direttamente sul tavolo per attivare alcune funzioni.

Vi raccomandiamo un mix di controllo mouse e tastiera. L'autore Archer Maclean preferisce usare le icone solo per lo strofinamento del gesso, per un buon controllo della mira e per tirare. Tutte le altre cose le fa usando il mouse direttamente sul tavolo e sulle biglie.

Attraverso una telecamera remota che è effettivamente attaccata alla fine della stecca, la visualizzazione del tavolo è possibile da quasi tutte le angolature. La telecamera "focalizza" sul punto principale, mostrandoti ciò ed il movimento relativo a questo punto.

Nella parte alta dello schermo c'è un pannello di controllo con dentro un piccolo disegno descrittivo delle funzioni disponibili - o "icone". Queste icone vengono selezionate puntando su di loro con la freccia controllata dal mouse e premendo o tenendo premuto il pulsante destro o sinistro (o addirittura entrambi) del mouse. Qualche funzione reagisce in maniera differente, dipende su quale pulsante del mouse è stato premuto altre, reagiscono indifferentemente dal pulsante usato per attivarli. Nota che questo pannello può essere messo in basso a sinistra dello schermo.

NOME GIOCATORE 1
 PUNTEGGIO GIOCATORE 1
 PUNTEGGIO CONTINUO
 GIOCATORE 1

MESSA DI POTENZA

NOME GIOCATORE 2
 PUNTEGGIO GIOCATORE 2
 PUNTEGGIO CONTINUO
 GIOCATORE 2



1. VISTA Q BIGLIA
2. VISTA DELLA DIREZIONE
3. CONTROLLO GIOCO
4. GESSO PER LA PUNTA DELLA
8. STECCA
5. EFFETTO
- 7 & 9. EFFETTO LATERALE
11. EFFETTO ALL'INDIETRO
8. EFFETTUA UN TIRO
10. TIPO DI SCHERMO
12. VISTA DI DIREZIONE
- 15/16. VISTA ANGOLAZIONE
18. STECCA A SINISTRA
19. STECCA A DESTRA
6. INFORMAZIONI
13. FINESTRA FUNZIONE MESSAGGIO o CANCELLAZIONE
14. ZUMA DENTRO
17. ZUMA FUORI

LE BIGLIE SONO IN MOVIMENTO

Per dimostrare che un tiro è in gioco e in movimento, il mouse subisce una piccola trasformazione per apparire così...



Dopo che è stato fatto un tiro, qualche funzione è comprensibilmente non disponibile. Le funzioni che possono essere usati sono descritti nei CONTROLLI.

IL TIRO DI BATTUTA

MESSA IN BUCA

SCELTA DI UN COLORE

IL COMPUTER STA PENSANDO...

Chi vince al lancio della monetina fa il primo tiro di battuta. Inoltre questo giocatore incomincia a muovere la biglia di battuta intorno al "D" nella parte alta dello schermo. Ora, usa semplicemente il mouse per puntare la freccia sulla biglia di battuta e poi tieni giù il pulsante sinistro del mouse (per dimostrarti che la biglia è stata "afferrata", la freccia si trasformerà in una mano nera). Puoi ora incominciare a spostare la biglia intorno al "D" - ma NON fuori di ciò o attraverso le tre biglie colorate nel "D". Assicurati che all'inizio della partita la biglia di battuta sia posizionata correttamente - tutto quello che ora devi fare, è regolare la giusta potenza e di dare alla biglia il giusto effetto. Nello snooker reale difficilmente una biglia che va in buca produce un rumore. Invece nel Jimmy White's Whirlwind Snooker, per farti sapere che la biglia è stata messa in buca, puoi udire un suono e questo piccolo tavolo apparirà nel pannello di controllo

...



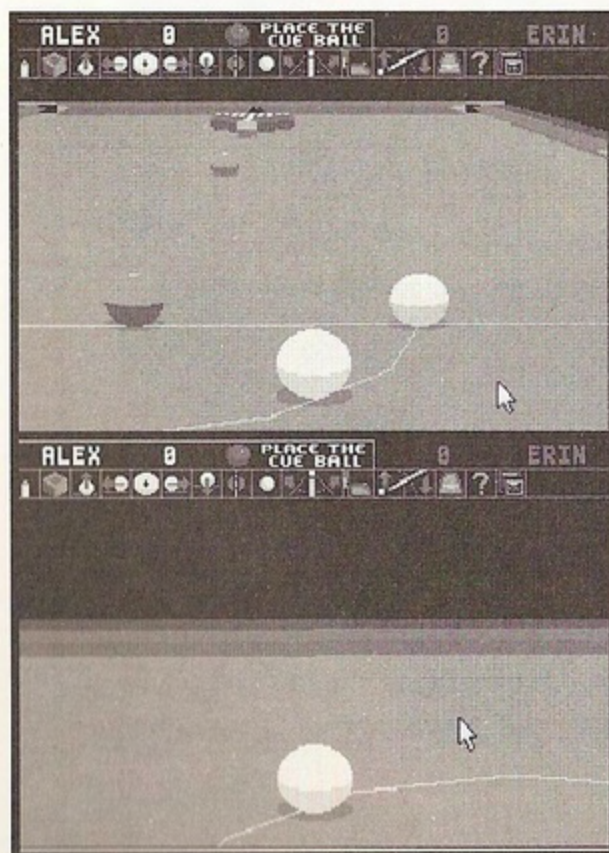
Come puoi vedere la biglia messa in buca è visualizzata a fianco del tavolo "mappa" e la buca viene evidenziata. Per esempio, con una rossa nella "borsa", tu devi ora scegliere un colore da mettere in buca, come indicato da questa icona nel pannello di controllo...



Per scegliere usa sul tavolo la freccia del mouse per muoverti verso il punto della biglia colorata desiderata e poi premi il pulsante sinistro del mouse oppure premi il tasto del numero equivalente (ma NON sul keypad), es. tasto "2" per il giallo, tasto "7" per il nero. Questo orologio simbolo viene visualizzato quando il computer sta pensando. Potrebbe essere l'avversario-computer che sta pensando per la sua prossima mossa o, forse sei tu che chiedi aiuto per avere il miglior tiro disponibile. Quantunque sia la ragione, il puntatore del mouse non è disponibile mentre il computer sta pensando. Premi il tasto "Esc se desideri uscire ed andare sul menu CONTROLLO GIOCO.



CONTROLLI ICONE



FALLO

- Qualsiasi giocatore che infrange le regole verrà, di conseguenza, penalizzato. Insieme ai punti guadagnati del fallo dal giocatore "innocente", verrà visualizzata questa finestra...

Il giocatore "innocente" deve ora decidere se effettuare un tiro come d'abitudine o far giocare ancora il giocatore "colpevole". Per fare una scelta metti la freccia sulla lettera desiderata e premi, o il pulsante sinistro o destro del mouse oppure, premi sulla tastiera o "A" o "B".

TINK!

Se non può essere realizzata una funzione, essa non apparirà ma sentirai un "TINK"!

Usa semplicemente il mouse per spostare la freccia sulla icona funzione desiderata e premi un pulsante del mouse per attivarlo.

VISTA Q BIGLIA

- Per effettuare un tiro devi essere "sulla" biglia di battuta. Se l'icona EFFETTUA UN TIRO ha su di essa una croce, significa che sei sulla biglia di battuta. Altrimenti premi il pulsante sinistro del mouse per andare direttamente vicino alla biglia e quindi...
- Una seconda premuta sul pulsante sinistro del mouse roterà la vista a 180 gradi. Se sei già sulla biglia che deve essere colpita dalla stecca, la vista sarà automaticamente di 180 gradi.

VISTA DELLA DIREZIONE

Se è ininterrotta e non gli è stato messo l'effetto, questa opzione visionerà il tragitto della biglia colpita. Nota che se tu non eri già "sulla" biglia di battuta, l'attivazione di questa funzione ti porterà "su" di esso.

Premi il pulsante sinistro del mouse per alternare acceso/spento la vista della direzione proiettata dalla biglia.

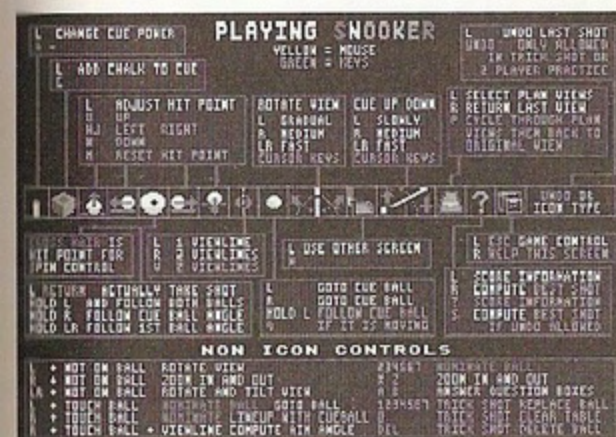
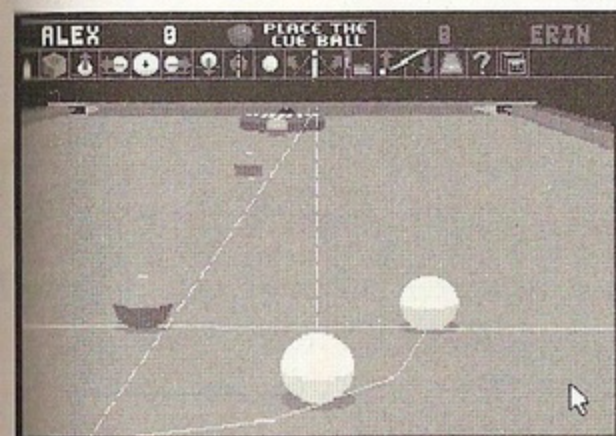
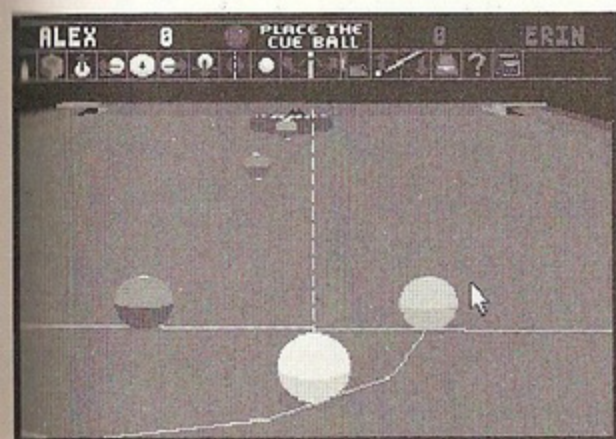
Premi il pulsante destro del mouse per alternare acceso/spento la vista di direzione doppia. La seconda vista di direzione ti mostrerà l'angolazione con la quale la biglia di battuta, ininterrotta e senza effetto rimbalza sul bordo.

CONTROLLO GIOCO

Premi il pulsante sinistro del mouse per ritornare al menu del CONTROLLO GIOCO. Premi il pulsante destro del mouse per chiamare il menu AIUTO...

GESSO PER LA STECCA

Per mettere il gesso sulla punta della stecca premi o il pulsante sinistro o quello destro del mouse. Questo viene usato per migliorare la "padronanza" della punta della stecca e così di minimizzare la possibilità di steccare. Nota che quando fai un tiro dritto - ie, senza l'applicazione dell'effetto - non hai bisogno di gesso. Più è l'applicazione dell'effetto maggiore è la richiesta di gesso (c'è però sempre una remota possibilità di steccare).



EFFETTO

Per spostare il punto di battuta dal centro verso la parte alta sulla biglia di battuta, premi o il pulsante sinistro o quello destro del mouse. Più alto è il punto di battuta più effetto verrà applicato. L'effetto è inoltre usato per deviare la biglia di battuta (vedi L'ARTE DELL'EFFETTO E DELLA DEVIAZIONE). Nota che se tu non sei già "sulla" biglia di battuta, l'uso di questa funzione ti porta "su" di esso.

EFFETTO LATERALE

Per spostare dal centro verso sinistra della biglia di battuta il punto di battuta, premi o il pulsante sinistro o quello destro del mouse. Più a sinistra è il punto di battuta, maggiore sarà l'effetto a sinistra. L'effetto laterale serve anche per deviare la biglia di battuta (vedi L'ARTE DELL'EFFETTO E DELLA DEVIAZIONE). Nota che se tu non sei già "sulla" biglia di battuta, l'uso di questa funzione ti porta "su" di esso.

EFFETTO LATERALE

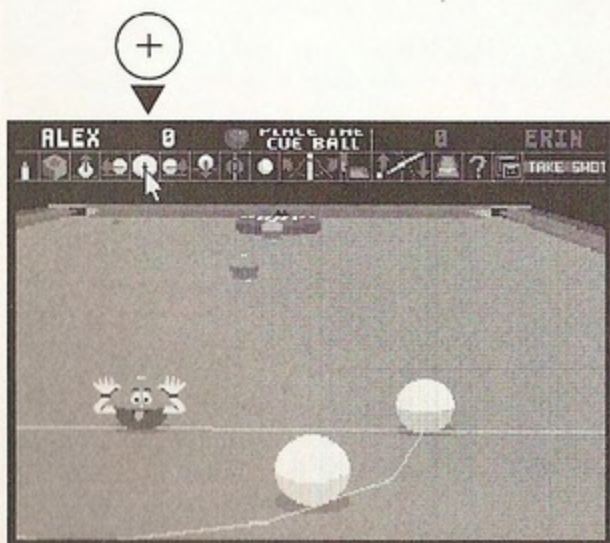
Per spostare dal centro verso destra della biglia di battuta il punto di battuta, premi o il pulsante destro o quello sinistro del mouse. Più a destra è il punto di battuta, maggiore sarà l'effetto a destra. L'effetto laterale serve anche per deviare la biglia di battuta (vedi L'ARTE DELL'EFFETTO E DELLA DEVIAZIONE). Nota che se tu non sei già "sulla" biglia di battuta, l'uso di questa funzione ti porta "su" di esso.

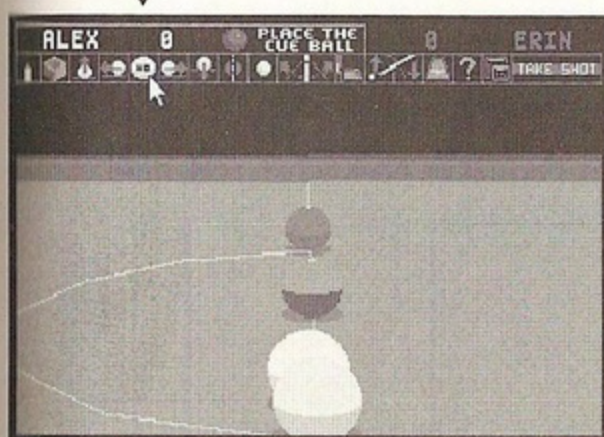
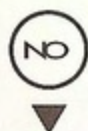
EFFETTO ALL'INDIETRO

Per spostare il punto di battuta dal centro verso la parte bassa della biglia di battuta, premi o il pulsante destro o quello sinistro del mouse. Più basso è il punto di battuta sulla biglia di battuta, maggiore sarà l'effetto all'indietro. L'effetto all'indietro è usata anche per deviare la biglia di battuta (vedi L'ARTE DELL'EFFETTO E DELLA DEVIAZIONE). Nota che se tu non sei già "sulla" biglia di battuta, l'uso di questa funzione ti porta "su" di esso.

EFFETTUA UN TIRO

◀ Premi o il pulsante sinistro o quello destro del mouse per mettere in vista la stecca ed effettuare il tiro. La





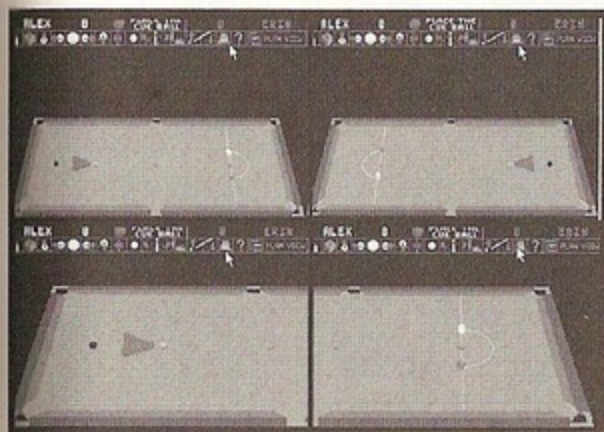
biglia di battuta è sempre colpita direttamente verso la parte alta dello schermo. Nota che per effettuare il tiro devi essere “sulla” biglia. Questo è indicato con una croce al centro dell'icona biglia di battuta. **EFFETTUA UN TIRO** quindi... La croce mostra il punto d'impatto della biglia sulla biglia di battuta. Se non sei “sulla” biglia di battuta, vai selezionando tra le icone **EFFETTUA UN TIRO**, **VISTA DELLA DIREZIONE**, **VISTA Q BIGLIA** O **EFFETTO**. Se sei “sulla” biglia di battuta ma il tiro è bloccato da un angolo particolare, o per dire, da un'altra biglia o da una sponda, un “NO” apparirà al centro dell'icona biglia di battuta **EFFETTUA UN TIRO** quindi Se il “NO” è visualizzato, non puoi effettuare un tiro per cui muoviti intorno, su ed oltre la biglia di battuta fino a che non riapparirà la croce. In qualsiasi momento che la biglia di battuta va su contro una sponda o dietro ad un'altra biglia, il raggio di possibile impatto è calcolato automaticamente e visualizzato sull'icona biglia di battuta **EFFETTUA UN TIRO** quando ti sposti intorno alla biglia di battuta. Nota che quando un tiro è effettuato, premendo uno o entrambi i pulsanti del mouse puoi seguire la biglia di battuta e la prima biglia colpita (vedi **SEGUENDO IL TIRO**). Puoi inoltre far muovere il tavolo e muoverti in su verso le biglie, mentre sono in movimento.

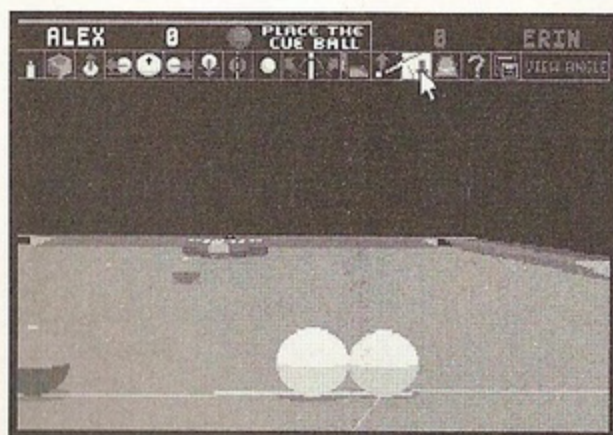
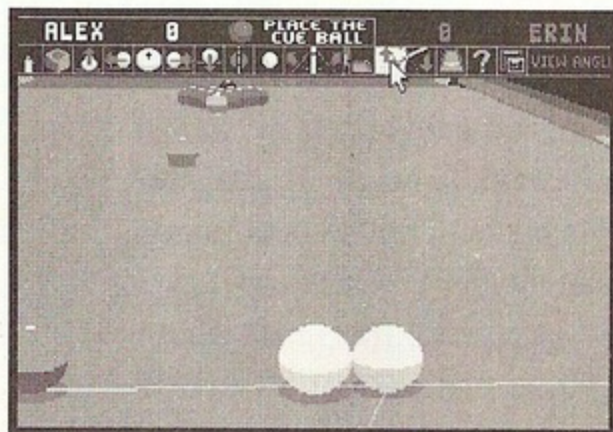
TIPO DI SCHERMO

Premere o il pulsante destro o il pulsante sinistro del mouse per regolare il posizionamento dell'icona pannello, sia sopra che a lato del tavolo. Quando si gioca su o sotto il tavolo è consigliabile mettere il pannello a lato. Quando stai giocando attraverso il tavolo metti il pannello sulla parte alta dello schermo.

PUNTI DI VISTA

Vista del tavolo dall'alto. Ci sono, a disposizione otto differenti viste. Con il pannello di controllo posizionato sulla parte alta dello schermo, il tavolo viene messo in vista dai lati. Quando il pannello di controllo è posizionato alla sinistra dello schermo, il tavolo viene messo in vista dall'alto e dal basso. Premi il pulsante sinistro del mouse per chiamare il primo punto di vista quindi... Una seconda premuta sul pulsante sinistro del mouse chiama un'altro punto di vista dall'altra estremità o lato del tavolo... Con una terza premuta sul pulsante sinistro del mouse ottieni una vista più ravvicinata da una estremità o lato del tavolo... Con una quarta premuta sul pulsante sinistro del mouse ottieni una vista più ravvicinata dall'altra estremità o lato del tavolo...





Una quinta premuta del pulsante sinistro del mouse dovrebbe farti ottenere ancora il primo punto di vista, e così via. La premuta del pulsante destro del mouse ti riporterà all'originale vista "in-gioco" del tavolo, ma premendo per una seconda volta il pulsante destro ritornerai all'ultima punto di vista selezionato con il pulsante sinistro del mouse. Se, hai trovato il primo punto di vista di tuo piacimento e non desideri, per arrivarci, passare attraverso gli altri modi, semplicemente chiama il modo desiderato (usando, naturalmente il pulsante sinistro del mouse) e poi premi il pulsante destro del mouse per farlo memorizzare. Se alla fine ti blocchi tra due punti di vista, seleziona l'icona EFFETTUA UN TIRO per ritornare alla vista originale "in-gioco".

VISTA ANGOLATA

◀ Aumenta l'angolatura tra la telecamera e il tavolo, ie, l'estremità o il lato del tavolo visualizzato sulla parte alta dello schermo viene "alzato" cosicché la telecamera guarda "sopra" il tavolo quindi...

Questo è molto utile per alzare la vista e formare un "ponte" sulle biglie quando la biglia di battuta è bloccata. Diminuisce l'angolatura tra la telecamera ed il tavolo, ie, l'estremità o il lato del tavolo visualizzato sulla parte alta dello schermo viene "tirato giù" cosicché la telecamera guarda "lungo" il

◀ tavolo quindi...

Premi e mantieni premuto il pulsante sinistro del mouse per incidere lentamente sulla vista d'angolo.

Premi e mantieni premuto il pulsante destro del mouse per incidere a velocità "media" sulla vista d'angolo.

Premi e mantieni premuto ENTRAMBI i pulsanti del mouse per incidere velocemente sulla vista d'angolo.

STECCA SINISTRA

Rotea il tavolo in senso anti-orario.

Premi e mantieni premuto il pulsante sinistro del mouse per far roteare il tavolo ad una velocità lenta.

Premi e mantieni premuto il pulsante destro del mouse per far roteare il tavolo ad una velocità media.

Premi e mantieni premuto ENTRAMBI i pulsanti per far roteare il tavolo ad alta velocità.

STECCA DESTRA

Rotea il tavolo in senso orario.

Premi e mantieni premuto il pulsante sinistro del mouse per far roteare il tavolo ad una velocità lenta.

Premi e mantieni premuto il pulsante destro del mouse per far roteare il tavolo a velocità media.

Premi e mantieni premuto ENTRAMBI i pulsanti per far roteare il tavolo ad alta velocità.

REGOLAZIONE DELLA POTENZA

Scegli la forza del tiro. Questo va dalla Potenza Zilch fino ad Molta Potenza. Premi e mantieni premuto o il pulsante sinistro o il pulsante destro del mouse per poi muovere il mouse in su ed in giù per aumentare e diminuire la potenza della stecca.

La lunghezza della stecca nel suo box agisce come un approssimativo indicatore della potenza del tiro. Più corta è la stecca, più potente è il tiro. In totale ci sono 88 tiri differenti di forza (e con 23.040 possibili angolature ed 81 differenti punti d'effetto, che diventa un sbalorditivo 164 milioni di possibili tiri). Le forze relative delle determinate graduazioni della potenza della stecca sono mostrate sotto (le distanze date sono approssimative e presuppongono che la biglia di battuta, durante il suo tragitto, non s'imbatte con altre biglie e che nessun tipo d'effetto venga applicato alla biglia).



◀ POTENZA ZILCH

La biglia di battuta viaggerà alla distanza approssimativa di metà del suo diametro.

◀ POTENZA LENTA

La biglia di battuta viaggerà alla distanza approssimativa di due biglie.

◀ POTENZA MEDIA

La biglia di battuta viaggerà alla distanza approssimativa di tre quarti del tavolo.

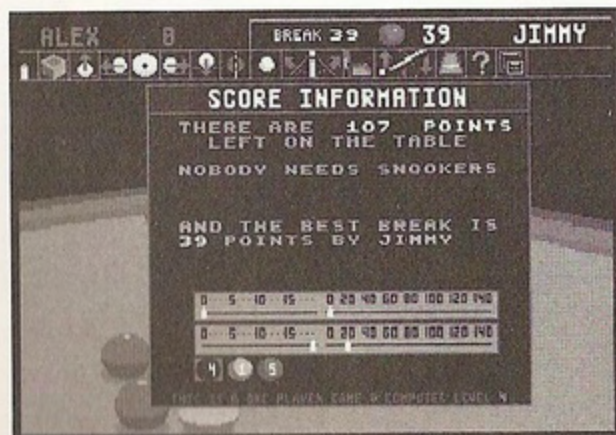
◀ MOLTA POTENZA

La biglia di battuta viaggerà approssimativamente per quattro volte e un quarto la lunghezza del tavolo.

INFORMAZIONE

Nel gioco per Uno, Due giocatori e nel Allenamento con Due Giocatori, la premuta del pulsante sinistro del mouse fa arrivare la finestra delle informazioni...

Questa finestra mostra dall'alto: il massimo dei punti disponibili con le biglie rimaste, se un giocatore ha bisogno di un qualsiasi snooker per vincere, il migliore punteggio continuo fino ad adesso ed il punteggio attuale sul tabellone con il tradizionale pannello scorrevole - Il Giocatore 1 è in alto, il Giocatore 2 è in basso. Sono mostrati sopra e sotto: i giocatori, i punteggi e il numero di messe in buca. Sotto a questa finestra viene mostrato il tipo di partita in-gioco.





Per mantenere sullo schermo questa finestra premi e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse.

Nel metodo Trick Shot, la premuta del pulsante sinistro del mouse fa apparire la finestra del controllo
 ◀ sommario del Trick Shot...

Per chiedere al computer di calcolare e preparare il miglior tiro possibile o la messa in buca o la "salvezza" premi il pulsante destro del mouse. Nota che questa funzione è disponibile solo nelle opzioni Allenamento Con Due Giocatori e Trick Shot.

DISFA

Quando punti su una icona la sua funzione è mostrata qui. Comunque, se tu punti su questa finestra mentre stai giocando un Allenamento Con Due Giocatori o Trick Shot apparirà la parola "DISFA". La premuta con il pulsante del mouse destro o sinistro cancella l'ultimo tiro fatto (o in azione) e risistema il tavolo come prima del tiro.

ZUMA DENTRO

Attua una vista ravvicinata dell'azione. La telecamera può zumare fino a questa vicinanza...

ZUMA FUORI

Attua una vista dell'azione con un passo indietro. La camera può zumare fino a questa distanza...

USO DELLA TASTIERA

V	Vista della Direzione	5	Nomina Blu (Durante la Partita)
H	Effetto Laterale (Sinistra)	6	Nomina Rosa (Durante la Partita)
J	Effetto Laterale (Destra)	7	Nomina Nero (Durante la Partita)
N	Effetto all'Indietro	1	Mette Rosso (Solo con Trick Shot)
U	Effetto	2	Mette Giallo (Solo con Trick Shot)
M	Centralizza il Punto di Battuta	3	Mette Verde (Solo con Trick Shot)
Z	Zuma Dentro	4	Mette Marrone (Solo con Trick Shot)
X	Zuma Fuori	5	Mette Blu (Solo con Trick Shot)
Q	Vista Q Biglia	6	Mette Rosa (Solo con Trick Shot)
P	Vista della direzione	7	Mette Nero (Solo con Trick Shot)
C	Gesso per la Punta della Stecca	0	Libera il Tavolo (Solo con Trick Shot)
W	Tipo di schermo	BACKSPACE	Rimette il Tavolo (Solo su Trick Shot)
?	Informazioni	Esc	Controllo Gioco *
S	Miglior tiro del computer (Se disponibile)	+	Dà Potenza alla Stecca (Aumenta)
A	Risposta ad una Domanda	-	Dà Potenza alla Stecca (Diminuisce)
B	Risposta ad una Domanda	RETURN	Effettua un Tiro
CRSR SU	Vista Angolazione (Diminuisce)		(Mantienilo per Seguire la Biglia di Battuta)
CRSR GIÙ	Vista Angolazione (Aumenta)	F10	DISFA (Se disponibile)
CRSR SINISTRA	Stecca Sinistra	Ctrl	Ripetizione Precedente Tasto Comando
CRSR DESTRA	Stecca Destra	SHIFT	Ripetizione Precedente Tasto Comando
{	Stecca Sinistra (Buon Controllo)	SHIFT	Ripetizione Precedente Tasto Comando
}	Stecca Destra (Buon Controllo)	Alt	Ripetizione Precedente Tasto Comando
2	Nomina Giallo (Durante la Partita)	A	Ripetizione Precedente Tasto Comando
3	Nomina Verde (Durante la Partita)	A	Ripetizione Precedente Tasto Comando
4	Nomina Marrone (Durante la Partita)		

* Nota che, durante L'Allenamento Con Due Giocatori e con il Trick Shot, quando il tasto "ESC" viene premuto, l'ultimo tiro effettuato (o in azione) viene cancellato e il tavolo si risistema come prima del tiro. Vengono tolti anche i punti guadagnati con quel tiro, se invece lo premi quando giochi con il metodo Uno o Due Giocatori egli cancellerà le biglie quando non sono in movimento.

USO DEL MOUSE SUL TAVOLO

Questo è probabilmente “il più naturale” gioco del Jimmy White’s Whirlwind Snooker. Come nel caso del controllo con le icone, le combinazioni dei pulsanti premuti e mantenuti premuti producono differenti funzioni. Qui, comunque, le funzioni dipendono se la freccia è puntata su una biglia o su una area vuota del tavolo. Così punta la freccia verso qualsiasi area dello schermo eccetto che sull'icona pannello e su una biglia. Premi e mantieni giù soltanto il pulsante sinistro del mouse - la freccia si trasformerà in questo...



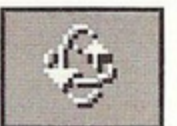
Puoi ora roteare il tavolo in senso orario o anti-orario usando il mouse per “disegnare” un cerchio intorno al punto focale della telecamera (vedi COSA PUOI ASPETTARTI DI VEDERE). Più veloce si muove il mouse, più velocemente ruota il tavolo. Più vicina è la freccia al centro del punto focale della telecamera, più velocemente il tavolo ruoterà.

Mentre stai puntando verso il tavolo premi e mantieni premuto solo il pulsante destro del mouse - la freccia si trasformerà in questo...



Muovendo il cursore in avanti la telecamera zuma su e dentro il tavolo. Muovendo il cursore verso la direzione opposta la telecamera zuma fuori dal tavolo (vedi ZUMA DENTRO e ZUMA FUORI nella sezione ICONA CONTROLLI).

Premi e tieni premuti i due pulsanti del mouse - la freccia si trasformerà in questo...



Ora puoi roteare e inclinare il tavolo in qualsiasi direzione usando il mouse per "disegnare un cerchio intorno al punto focale della telecamera (vedi COSA PUOI ASPETTARTI DI VEDERE). Più veloce si muove il mouse, più velocemente il tavolo rotea e s'inclina. Più vicina è la freccia al centro del punto focale della telecamera, più veloce il tavolo rotea e inclina.

Usa il mouse per puntare la freccia su qualsiasi biglia che si trova sul tavolo. La premuta del pulsante sinistro del mouse ti mette sulla biglia. Una seconda premuta sul pulsante sinistro del mouse, mentre stai puntando sulla biglia in questione, roterà il tavolo di 180 gradi. Nota che questo ha un diverso effetto nel metodo Trick Shot (vedi TRICK SHOT). Se la biglia toccata dalla freccia non è la biglia di battuta, una premuta sul pulsante destro del mouse allinea il centro della biglia in questione con il centro della biglia di battuta e di conseguenza, la vista viene aggiustata.

Se anche la vista della direzione è attiva si avrà un effetto differente se si tocca qualsiasi biglia all'infuori della biglia di battuta e se si preme il pulsante destro. Nel gioco con Uno o due Giocatori, questa azione allinea la vista di direzione per scorrere attraverso il centro della biglia di battuta e di quello della biglia toccata (questo non significa che necessariamente prepari un tiro perfetto). Nei metodi Allenamento Con Due Giocatori e Trick Shot, il computer prepara i parametri necessari da assicurare che la biglia colpita vada in buca. Tutto quello che devi fare è di tirare. Usato in congiunzione con la funzione DISFA, questo ti aiuta a capire le angolazioni.

Appena è stato eseguito il tiro, tu forse desideri seguire l'azione. Potresti usare i quattro modi di visione. In alternativa, quando la telecamera si sposta intorno al tavolo seguendo la biglia di battuta, puoi divertirti con un super-veloce e sbalortivo punto di visione. Questo si può avere subito tenendo premuto uno o entrambi i pulsanti del mouse o dall'assicurazione che i punti della freccia nell'icona EFFETTUA UN TIRO e sui pulsanti del mouse vengano usati come segue... Premendo e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse fa che la telecamera segua la biglia di battuta e la prima biglia colpita da esso con una ripresa da dietro la biglia di battuta. Viene raggiunto lo stesso effetto premendo e tenendo giù il tasto "RETURN".

SEGUENDO IL TIRO.

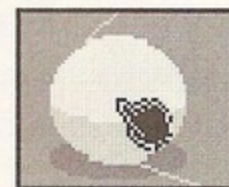
Premendo e tenendo premuto il pulsante destro del mouse fa che la telecamera segua l'angolazione della biglia di battuta dal punto in cui il tiro è stato effettuato.

Premendo e tenendo premuti entrambi i pulsanti del mouse, fa che la telecamera segua l'angolazione della prima biglia colpita dalla biglia di battuta dal punto in cui il tiro è stato effettuato.

Puntando sull'icona VIEW Q BIGLIA e premendo e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse fa che la telecamera segua la biglia di battuta da dietro. In alternativa, punta sull'icona VIEW Q BIGLIA e premi il pulsante destro del mouse per sollevare la telecamera fuori dal tavolo, ora premi e mantieni giù il pulsante sinistro del mouse per seguire la biglia di battuta da dietro ma da una ripresa più alta.

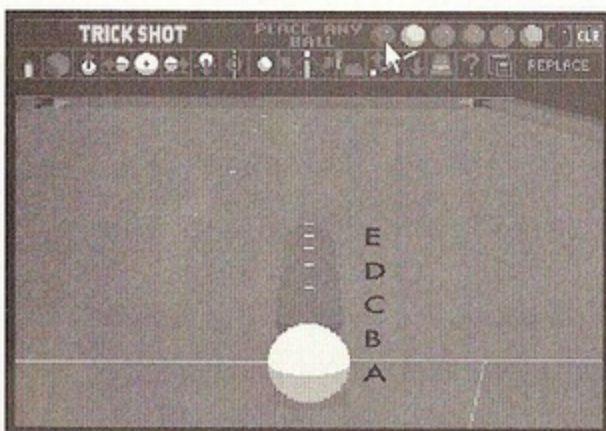
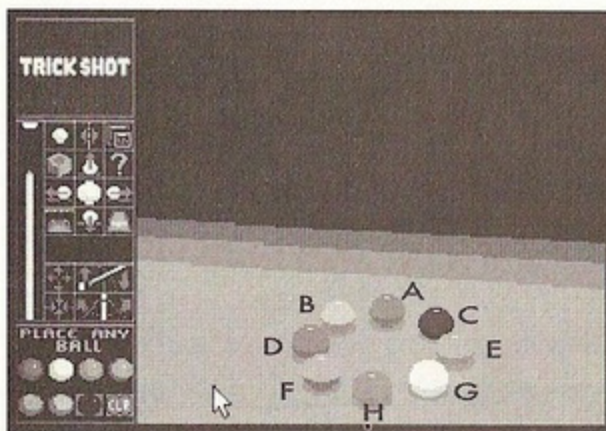
Quasi tutte le funzioni disponibili nel Gioco con Uno o due Giocatori sono disponibili in questa opzione. Sono descritti qui quelli che si comportano diversamente o semplicemente non funzionano.

La differenza principale tra il metodo Trick Shot e le opzioni Gioco e Allenamento è che le biglie possono essere sistemate a proprio piacere. Per spostare dal tavolo qualsiasi biglia, usa il mouse per puntare la freccia verso la biglia desiderata e premi il pulsante sinistro del mouse per spostarlo (la premuta del pulsante destro ti porta verso la biglia e allinea il suo centro con quello della biglia di battuta in corso). Mentre sei puntato sulla biglia premi e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse e muovi il mouse per spostare la biglia intorno al tavolo. Per dimostrare che la palla è stata "afferrata", la freccia si trasformerà in questa mano...



Naturalmente, e non ci vuole tanto per impararlo, non si può mettere una biglia sopra ad un'altra. Non puoi portare le biglie fuori dal tavolo, sulle sponde e metterle nelle buche.

USO DEL TRICK SHOT EDITOR



Per rimuovere dal tavolo qualsiasi biglia che non sia la biglia di battuta, “afferrala” (così la freccia diventa una mano) e premi il tasto “DEL”.

◀ Noterai che sul pannello delle icone ci sono alcune opzioni in più - in particolare la collezione delle biglie colorate. In uno dei due metodi esse sono usate per mettere le biglie sul tavolo - entrambi in forma circolare intorno al punto focale della telecamera (vedi COSA PUOI ASPETTARTI DI VEDERE) quindi...

Le lettere mostrano l'ordine con cui le biglie sono state piazzate. Se il tavolo viene mosso e dunque il punto focale viene alterato questo esce verso (A), oppure le biglie possono essere messe in linea dritta di fronte al punto focale della telecamera quindi...

Usa il mouse per puntare la freccia su una icona biglia. Premi il pulsante sinistro del mouse per mettere la biglia in questione intorno al punto focale della telecamera. La premuta del pulsante destro del mouse mette la biglia in una linea retta davanti al punto focale della telecamera. Premendo i tasti numero (non sul keypad) - eg, tasto 1 per un rosso, tasto 7 per un nero - inoltre mette le corrispondenti biglie ma nella disposizione usata l'ultima volta (l'abbandono è l'esemplare circolare). Nota che non puoi mettere sul tavolo una biglia che già c'è.

CLR

Usa il mouse per puntare su questa icona. Premi il pulsante sinistro del mouse per liberare il tavolo da qualsiasi biglia, naturalmente la biglia di battuta rimane (raggiungi lo stesso scopo se premi il tasto “0” - ma non sul keypad). Premi il pulsante destro del mouse per rimettere il tavolo. Raggiungerai lo stesso scopo con la premuta di BACKSPACE.



USO DEL COMPUTER PER FARE TIRI

PER RISOLVERE I PROBLEMI DI GIOCO

Seleziona questa funzione con il pulsante sinistro del mouse per rimettere il tavolo con la disposizione usata prima per CLRing il tavolo o per effettuare un tiro. Avrai lo stesso risultato con la premuta del tasto F10.

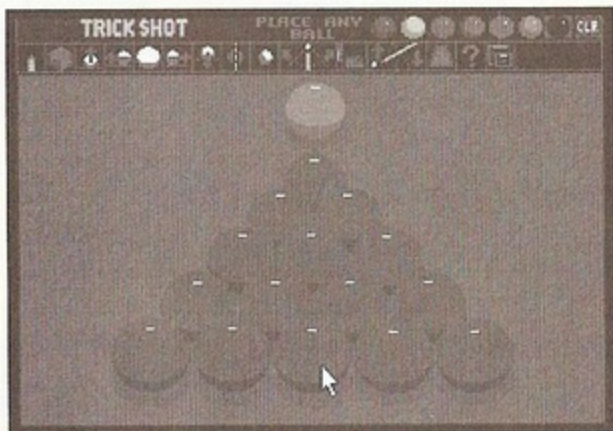
Se esci dal metodo Trick Shot per andare al menu Controllo Gioco, cancelli il precedente tiro o CLRance.

◀ Usa il pulsante sinistro del mouse per selezionare l'icona INFO oppure premi il tasto "?" per chiamare il sommario dei controlli...

Se hai bisogno di un piccolo aiuto per mettere in buca la biglia, chiedi al computer di farlo per te. Per prima cosa attiva una vista della direzione, ora punta sulla palla che desideri mettere in buca, premi il pulsante destro del mouse per far regolare al computer l'angolazione approssimativa e la potenza necessaria per la messa in buca.

Quando in una situazione di gioco ti trovi in difficoltà di tirare, prova questo... Premi il tasto "Esc" per uscire dal menu Controllo Gioco. Ora seleziona l'opzione Trick Shot per effettuare un tiro in una situazione più facile - ie, puoi usare il computer per farti mostrare come un tiro dovrebbe essere effettuato (vedi USO DEL COMPUTER PER EFFETTUARE TIRI). Nello stesso modo puoi usare l'opzione Trick Shot per risolvere giochi salvati.

UN SUGGERIMENTO TRICK SHOCK



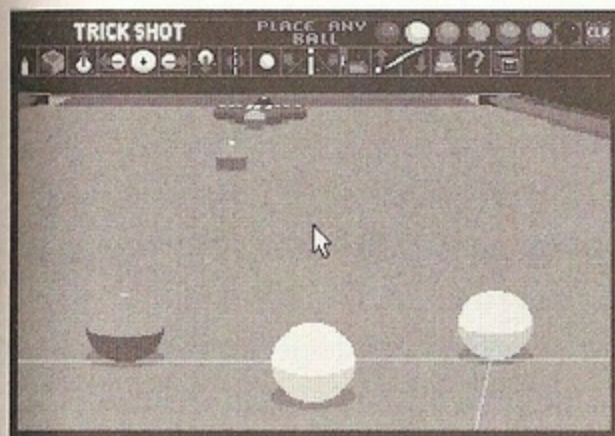
Le persone non sono perfette. La messa delle biglie da snooker su un tavolo reale è aperta ad un piccolissimo margine d'errore. Ciò è riprodotto qui. Il gruppo delle rosse vengono rimesse ad ogni nuova partita. Per vedere questo effetto in azione, segui questi semplici passi da dentro l'opzione Trick Shot...

◀ Risistema il tavolo puntando su "CLR" il pulsante destro del mouse. Zuma dentro su una biglia rossa e aggiusta la vista cosicchè il pacco è visibile quindi...

Ora rimetti in gioco il tavolo. Su ciascuna premi il pulsante destro del mouse e come vengono rimesse vedrai un leggero miscuglio di rosse. Il programma non produce mai due volte la stessa riproduzione.

Durante il metodo Trick Shot se, per circa un minuto, il mouse non viene spostato e non viene premuto alcun tasto, il programma ritornerà al menu Controllo Gioco. Nota che questo accade soltanto nel metodo Trick Shot.

PER INCOMINCIARE



Benvenuto a questa breve guida per incominciare il JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER. Prima d'incominciare il gioco vero, ti consigliamo di usare l'opzione Trick Shot per prendere confidenza con i controlli e con il modo in cui le biglie operano.

Per cui seleziona AVVIA TRICK SHOT dal menu CONTROLLO GIOCO. Ti verrà visualizzato questa vista del tavolo...

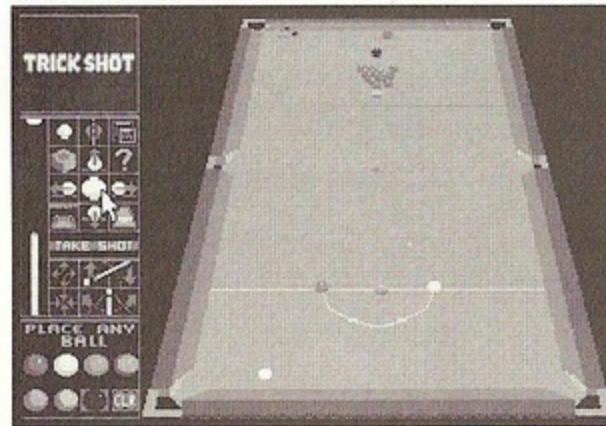
Questa è una perfetta posizione per il tiro di battuta - ma di questo parleremo, in maniera più approfondita, più in avanti. Ci sono tre principali metodi di giocare il Jimmy White's Whirlwind Snooker. Il primo è usando i piccoli quadranti (icone) che si trovano nella parte alta dello schermo. Ogni icona ha una propria funzione (qualcuna ne ha più di una) la quale viene attivata con la freccia controllata dal mouse che puoi vedere sullo schermo. Muovi la freccia cosicchè può puntare sulla funzione desiderata ora premendo o premendo, e tenendo premuto il pulsante sinistro o destro del mouse (o entrambi) attiverai la funzione.

Il secondo metodo di controllo è con la tastiera. Le funzioni vengono attivate con la premuta del relativo tasto (vedi il SOMMARIO DELLA TASTIERA).

Il metodo tre è per usare il mouse per maneggiare il tavolo e le biglie. La tastiera e le icone, dunque, vengono usate per attivare certe funzioni, come per esempio l'effettuazione di un tiro. Tutti e tre i metodi di controllo sono subito disponibili e puoi usare quello che vuoi.

Bene, il tuo primo tiro. E vedendo come il tavolo è tutto pronto per il tiro di battuta ti verrà voglia d'incominciare. Quando entri per la prima volta nell'opzione Trick Shot (e, naturalmente tutte le altre opzioni che riguardano la partita reale), la biglia di battuta è sempre posizionata per un perfetto tiro di battuta. Tutto quello che viene richiesto al giocatore è di regolare la potenza del tiro.

Usa il mouse per muovere la freccia da puntare sull'icona TIPO DI SCHERMO. Ora premi o il pulsante sinistro o il pulsante destro del mouse per spostare il pannello delle icone dalla parte alta dello schermo



verso il lato sinistro dello schermo. (In alternativa premi il tasto "W"). Questo facilita un pò la regolazione della potenza della stecca. Inoltre, generalmente ti aiuta quando devi fare un tiro all'insù o all'ingiù, il tavolo è migliore quando il pannello è posizionato verticalmente. Quando stai giocando attraverso il tavolo, metti il pannello in posizione verticale.

Punta sulla stecca **REGOLAZIONE POTENZA** premi e tieni premuto o il pulsante destro del mouse o il pulsante sinistro del mouse. Sposta il mouse all'insù e all'ingiù per regolare la potenza cosicchè la punta della stecca va accanto alla parte alta della icona descrizione finestra quindi...

(In alternativa, potresti usare i tasti "+" e "-"). Questa è una quasi-perfetta regolazione di potenza per un buon tiro - per cui facciamolo. Punta sull'icona **EFFETTUA UN TIRO** e premi o il pulsante sinistro o il pulsante destro del mouse per effettuare il tiro (oppure puoi avere lo stesso effetto con la premuta del tasto "RETURN"). Per dimostrare che il tiro è stato eseguito la freccia cambierà e rimarrà in quel modo fino a che le biglie non sono più in movimento. La biglia di battuta dovrebbe fermarsi qui da qualche parte nella "regione d'arresto"...

è pura sfortuna se la biglia di battuta colpisce, durante il tragitto di ritorno, il blu. Ora, facciamo ancora questo tiro ma con una differenza. Punta sull'icona **DISFA** (che è anche l'icona descrizione finestra) e premi il pulsante sinistro del mouse per ritornare al tavolo disposto come prima del tiro (dovresti sentire un suono "popping"). Punta ancora sull'icona **EFFETTUA UN TIRO** questa volta per tirare premi e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse. La telecamera seguirà la biglia di battuta e la prima biglia che colpirà. Seleziona **DISFA** e tira ancora, questa volta quando tiri tieni premuto il pulsante destro del mouse. La camera ora seguirà l'angolazione della biglia di battuta. Se tieni premuto entrambi i pulsanti mentre stai tirando, la telecamera seguirà l'angolazione della prima biglia colpita dalla biglia di battuta. Provalo. Un quarto mezzo di seguire il tiro ti porta direttamente nel cuore dell'azione. Puntando sull'icona **VIEW Q BIGLIA** e premendo il pulsante sinistro del mouse mentre il tiro è stato effettuato, hai la possibilità di seguire la biglia di battuta direttamente da dietro (oppure, premi e tieni premuto il tasto "Q" o mantieni premuto il tasto RETURN quando il tiro è in gioco).

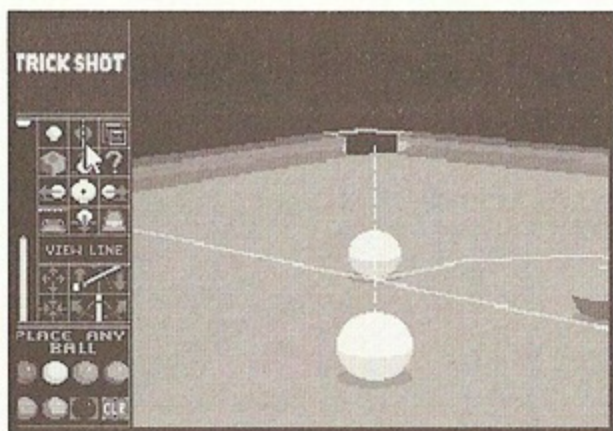
Con un paio di tiri di battuta per far pratica, proviamo a mettere in buca - qualsiasi biglia. Che ne pensi della gialla nella buca nell'angolo alto? Per prima cosa togli la biglia marrone che ti ostacola. Punta sulla biglia marrone e premi il pulsante sinistro del mouse, dovresti essere ora sulla biglia marrone che è ora il focus della tua attenzione. Con la biglia marrone sempre puntato premi e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse per "afferrare" la biglia marrone (la freccia, per indicare che la biglia è stata afferrata, dovrebbe trasformarsi in una mano nera), usa il mouse per toglierla (questo metodo viene usato nel metodo Trick Shot per togliere qualsiasi biglia dal tavolo).

Per andare sulla biglia di battuta seleziona l'icona VISTA Q BIGLIA (o premi il tasto "Q"). Per trovare la biglia gialla devi far girare un pò il tavolo. Punta sull'icona STECCA DESTRA/STECCA SINISTRA e premi il pulsante sinistro del mouse oppure, sempre per ottenere la stessa funzione usa sulla tastiera i tasti-freccia destra e sinistra.

In alternativa, usa il mouse per muovere la freccia su un area libera. Premi e mantieni premuto il pulsante (la freccia ora dovrebbe cambiare forma). Ora usa il mouse per "disegnare" un cerchio intorno alla biglia di battuta e poi fai roteare il tavolo. Più veloce si muove il mouse, più velocemente il tavolo rotea.

Mantenendo ancora premuto il pulsante sinistro del mouse, premi e mantieni premuto il pulsante destro del mouse (la freccia puntatore dovrebbe ora cambiare ancora forma). Ora il mouse può essere usato per far girare il tavolo attraverso tutti i tipi di angolazioni (la funzione sistemazione angolazione verticale è disponibile anche nella forma icona e di tastiera - es, i tasti freccia su e giù).

Lascia entrambi i pulsanti e premi il pulsante destro del mouse mentre stai puntando la freccia verso un'area libera. Il movimento del mouse ti porterà più vicino o più distante dal tavolo (per ulteriori dettagli dell'uso del mouse sul tavolo, vedi USO DEL MOUSE SUL TAVOLO). Questa funzione è anche disponibile in forma icona e con la tastiera - es. tasti "Z" e "X".



Comunque, ritorniamo alla biglia gialla... Con la biglia gialla in vista "afferra" la biglia di battuta e sposta lentamente verso il basso il tavolo al fine di tirare in una maniera più facile. Per aiutarti ad allineare il tiro, punta sulla biglia gialla e premi il pulsante sinistro del mouse. Questo allinerà il centro della biglia gialla con quello della biglia di battuta. Ora per vedere ancora la biglia gialla, punta sulla biglia di battuta e premi il pulsante destro del mouse. Quando stai allineando un tiro è conveniente usare l'icona VISTA DI DIREZIONE. Punta su di essa e premi il pulsante sinistro del mouse. Dovrebbe apparire una singola interrotta vista di direzione.

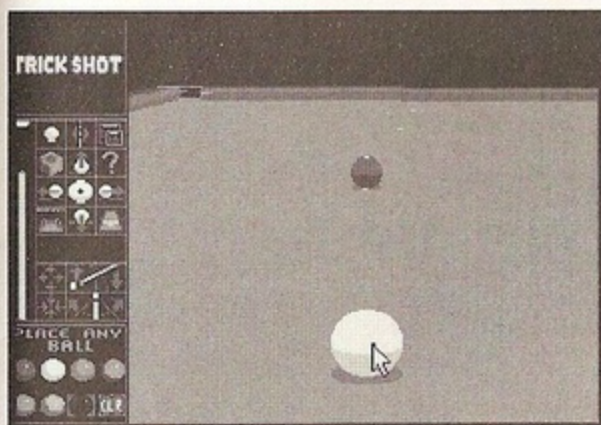
Questa vista di direzione ti mostrerà dove andrà la biglia di battuta. Ora puoi aggiustare l'angolazione di contatto progettato, tra la biglia di battuta e la biglia gialla, muovendo il tavolo come prima. Felice? Beh, allora tira...

Così la gialla non è entrata, eh? Fortunatamente nel metodo Trick Shot (e per questo simile problema anche nell'Allenamento con Due Giocatori) puoi chiedere l'aiuto del computer. Seleziona VISTA DELLA DIREZIONE premendo il pulsante destro del mouse invece di quello sinistro. Questo fa apparire una vista di doppia direzione, il secondo ti mostrerà l'angolazione su cui la biglia di battuta rimbalzerà da una sponda - sempre che il tiro sia uno normale (senza effetto). Ora punta verso la biglia gialla e premi il pulsante destro del mouse. Se è possibile mettere in buca la biglia il computer regolerà l'approssimata angolazione e la forza necessaria per fare ciò. Ora, tutto quello che devi fare è tirare. Nota che il computer non controlla per vedere se la biglia andrà sicuramente dentro - più spesso che no la mette in buca, ma non c'è garanzia.

Il computer può essere usato anche per trovare il migliore tiro disponibile, buono o per andare in buca. Punta sull'icona INFORMAZIONI e premi il pulsante destro del mouse. Il computer penserà fino a che lo riterrà necessario. Quando il computer ha finito di pensare, puoi tirare.

Così, eccoci qua: ora dovresti apprezzare come è semplice giocare il Jimmy White's Whirlwind Snooker. Ci sono molte altre cose da scoprire - non avere paura di sperimentare (ricorda la funzione DISFA) e soprattutto divertiti!

L'ARTE DELL'EFFETTO E DELLA DEVIAZIONE



Nello Snooker fa senso fare piani in anticipo. Non è mai facile fare il prossimo tiro, ma almeno aiuta sapere dove, grosso modo, andrà la biglia di battuta. Ed è qui dove è utile l'effetto.

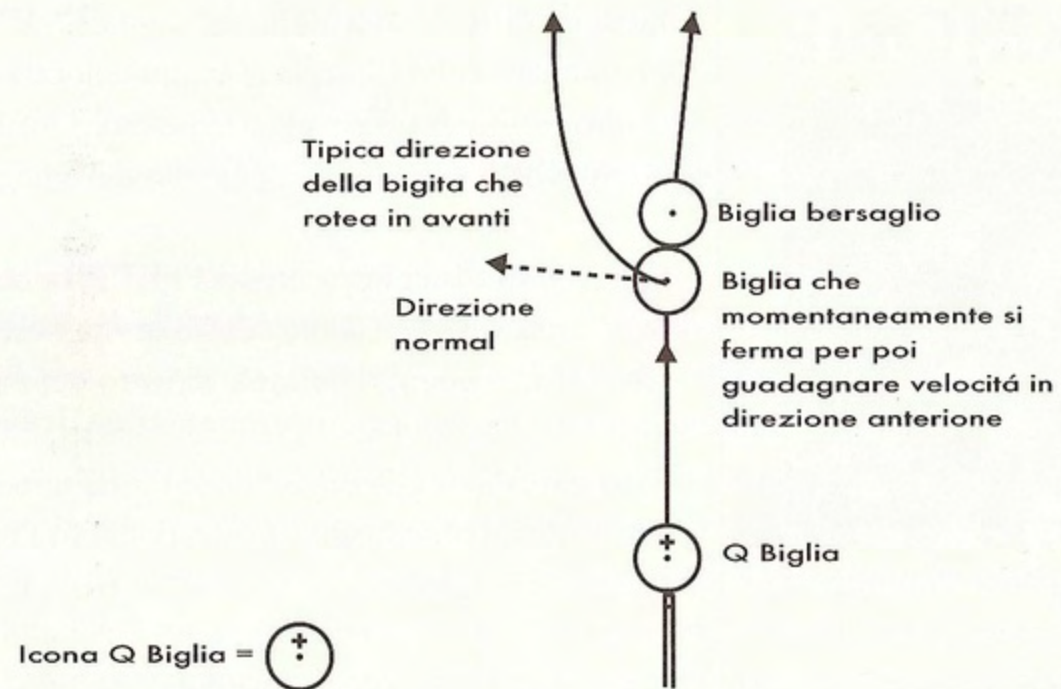
Se non la stai già usando seleziona l'opzione REGOLAZIONE TRICK SHOT. Punta sull'icona "CLR" e premi il pulsante sinistro del mouse per liberare il tavolo da tutte le biglie eccetto che la biglia di battuta. Punta su una delle biglie che si trovano sull'icona pannello e premi il pulsante sinistro del mouse per metterla di fronte alla biglia di battuta. Ora "afferra" la biglia e mettila al centro del tavolo. Usa il mouse per puntare con la freccia la biglia colorata e poi premi il pulsante destro del mouse per allineare il suo centro con quello della biglia di battuta. Ora punta sulla biglia di battuta e premi il pulsante destro del mouse per ritornare sulla biglia di battuta e fronteggiare la biglia colorata, quindi...

Ora sei pronto per imparare l'EFFETTO e la DEVIAZIONE. Fai un tiro normale, ie, semplicemente metti la potenza verso qualcosa sensibile - per esempio, POTENZA MEDIA - e punta sull'icona EFFETTUA UN TIRO e premi il pulsante sinistro del mouse.

Nota come la biglia di battuta si ferma dopo aver fatto contatto con la biglia colorata. Seleziona DISFA per ritornare alla disposizione del tavolo prima del tiro.

EFFETTO

Punta sull'icona EFFETTO e mantieni premuto il pulsante sinistro del mouse fino a che la croce sull'icona biglia di battuta EFFETTUA UN TIRO non sia in alto, quindi metti l'effetto al massimo (in alternativa, premi il tasto "K"). Punta sull'icona GESSO PER LA STECCA e metti tre piccole quantità di gesso con tre premute con il pulsante del mouse, (l'icona lampeggiante con il rumore dello sfregiamento del gesso ti mostrerà che la punta della stecca è stata "gessata") la premuta del tasto "C" produrrà lo stesso effetto. Ora tira...



Come hai potuto vedere, la biglia di battuta non si ferma quando colpisce una biglia colorata, invece è un tiro che continua e segue - la biglia di battuta segue la biglia che ha colpito.

Questo vale per tiri dritti - quando li prendi. Ma cosa succede quando la biglia di battuta deve colpire una biglia colorata in un angolo?

Seleziona DISFA per ritornare alla sistemazione del tavolo precedente al tiro. "Afferra" la biglia di battuta e spostala lentamente verso destra.

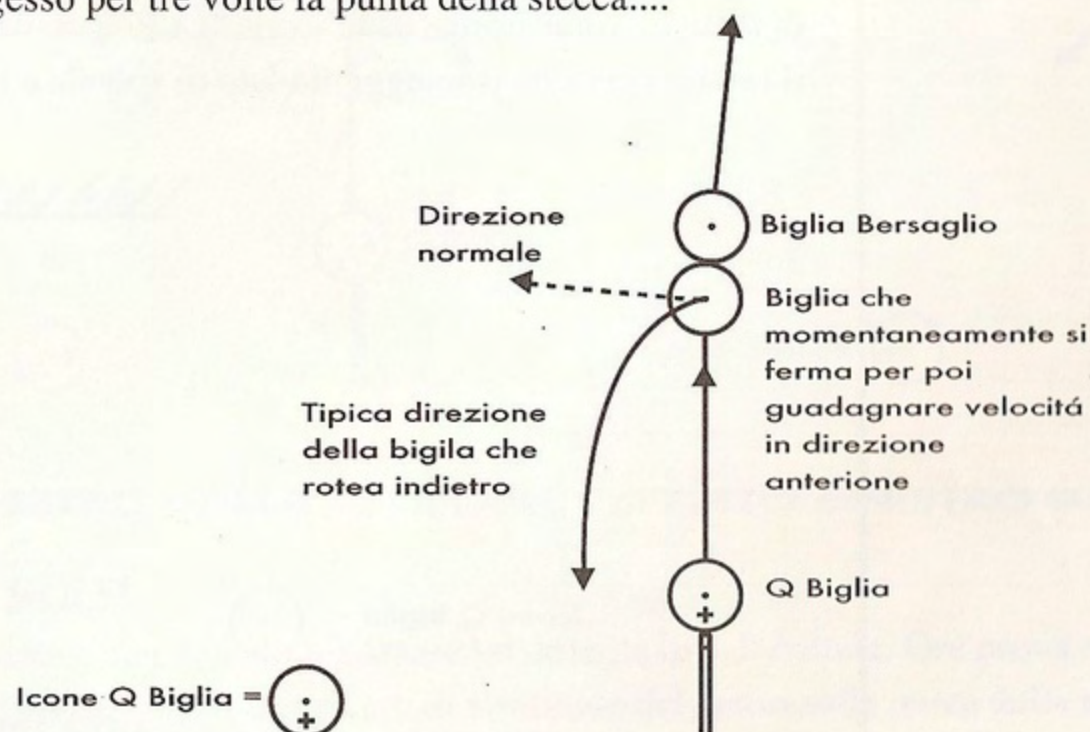
EFFETTO ALL'INDIETRO

Lascia il pulsante del mouse e punta su VISTA DELLA DIREZIONE e premi il pulsante sinistro o destro del mouse per accendere entrambe le linee di direzione e, controlla la biglia di battuta che colpirà la biglia colorata, ma da un angolo. Ora tira.

Ora puoi vedere l'angolo su cui la biglia di battuta lascerà la biglia colorata una volta effettuato il contatto. Seleziona DISFA e metti l'effetto al massimo. Strofinaci sopra il gesso e tira...

Con l'effetto, la biglia di battuta segue per un pò la biglia che ha colpito. Nota che l'effetto non viene mai trasmesso sulle biglie colpite da un biglia di battuta e che l'effetto finisce una volta che la biglia di battuta fa contatto con una sponda.

Con la biglia di battuta allineata con la biglia colorata, punta sull'icona BACK SPIN e mantieni premuto il pulsante sinistro del mouse fino a che la croce sull'icona biglia di contatto EFFETTUA UN TIRO non si trovi in alto, quindi metti l'effetto all'indietro al massimo (in alternativa usa il tasto "N"). Prima di tirare strofina con il gesso per tre volte la punta della stecca....



EFFETTO LATERALE

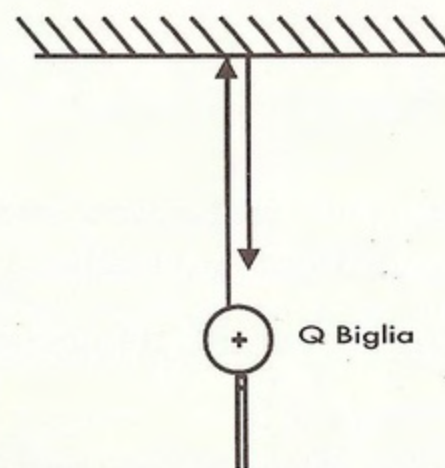
Come hai potuto vedere la biglia di contatto non si ferma dopo aver colpito la biglia colorata. Invece l'effetto è un tiro a rotazione all'indietro - la biglia sembra rimbalzare dalla biglia che ha colpito e si allontana verso la direzione opposta.

E che cosa succede se la biglia di battuta non colpisce subito la biglia colorata? Seleziona DISFA e applica, al massimo, l'effetto all'indietro, prima di strofinare la punta della stecca e di tirare...

Puoi ancora vedere che la biglia di battuta per una certa lunghezza rotea, dalla biglia colpita, all'indietro. Nota che l'effetto all'indietro non viene mai trasmesso alla biglia colpita dalla biglia di battuta e che l'effetto all'indietro finisce quando la biglia di battuta fa contatto con una sponda.

Una biglia di battuta con l'effetto laterale ha movimenti abbastanza diversi da quelli sotto l'influenza dell'effetto e dell'effetto all'indietro. Mentre l'effetto e l'effetto all'indietro influisce sulla biglia di battuta quando essa colpisce un'altra biglia, l'effetto laterale, invece, influisce veramente, quando la biglia di battuta colpisce una sponda. La lunghezza dell'effetto dipende dalla potenza del tiro e da quanto tempo la biglia è in movimento. Nota che l'effetto laterale non trasmette mai l'effetto su biglie colpite dalla biglia di battuta. Come prima, usa l'icona "CLR" per liberare il tavolo. Attiva la vista di direzione doppia e rotea il tavolo cosicchè fronteggi un lato di sponda e le due linee di direzione sovrapposte quindi...

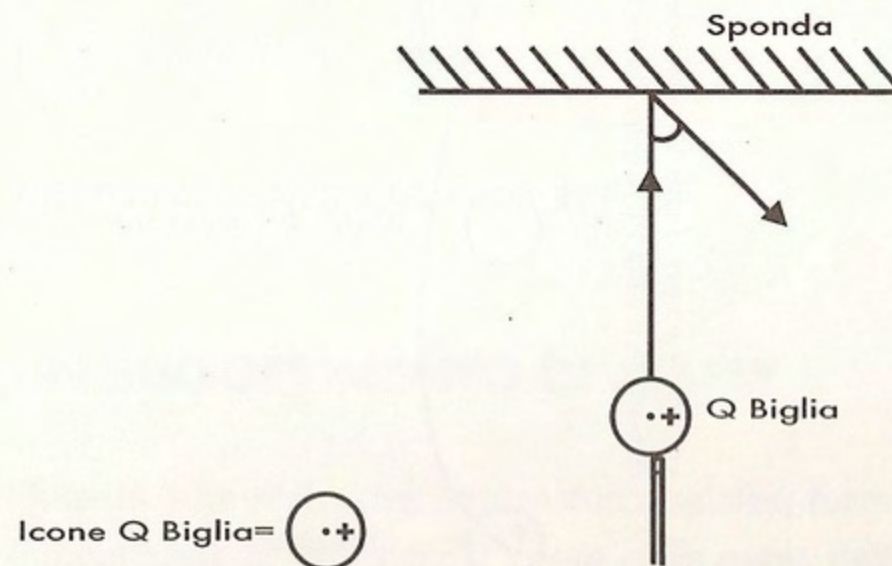
Icona Q Biglia = 



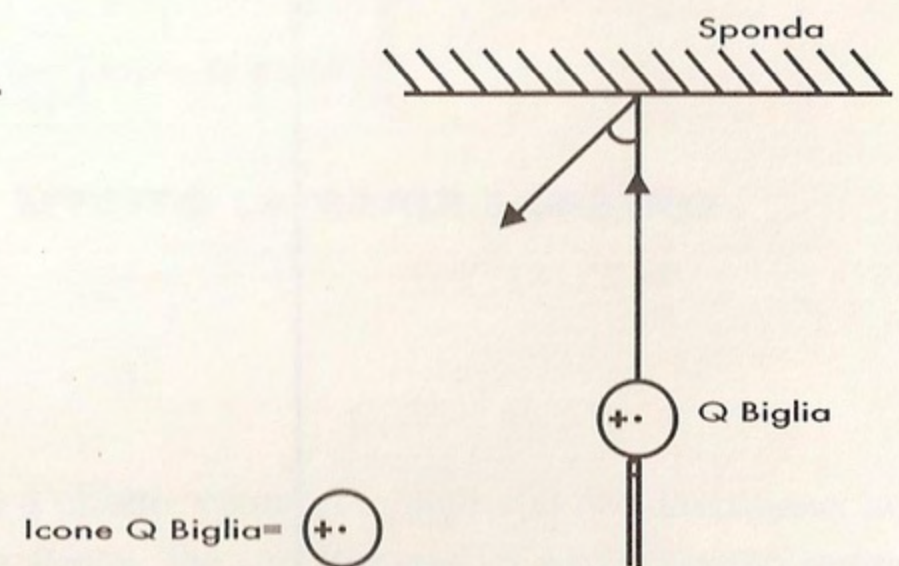
TIRO NORMALE

Questo significa che quando è stato effettuato il tiro la biglia di battuta rimbalzerà direttamente verso la direzione da dove è arrivata. Provalo. Vedremo ora come l'effetto laterale influirà sulla biglia di battuta che rimbalzerà dalla sponda. Punta l'icona EFFETTO LATERALE alla destra della biglia di battuta. Mantieni premuto il pulsante sinistro del mouse fino a che la croce sull'icona della biglia di battuta EFFETTUA UN TIRO è il più a destra possibile, quindi metti l'effetto laterale destro al massimo (in alternativa puoi premere il tasto "J"). Strofini il gesso per tre volte e tira... La biglia di battuta rimbalza prima sulla sponda e poi a destra. Più è l'effetto laterale destro, maggiore è il rimbalzo verso destra della biglia di battuta. Naturalmente se si mette l'effetto laterale sinistro (l'ICONA EFFETTO LATERALE si trova alla sinistra dell'icona EFFETTUA UN TIRO), la biglia di battuta rimbalzerà verso destra.

Per l'effetto laterale sinistro puoi usare anche il tasto "H".



EFFETTO DESTRO DALLA SPONDA



EFFETTO SINISTRO DALLA SPONDA

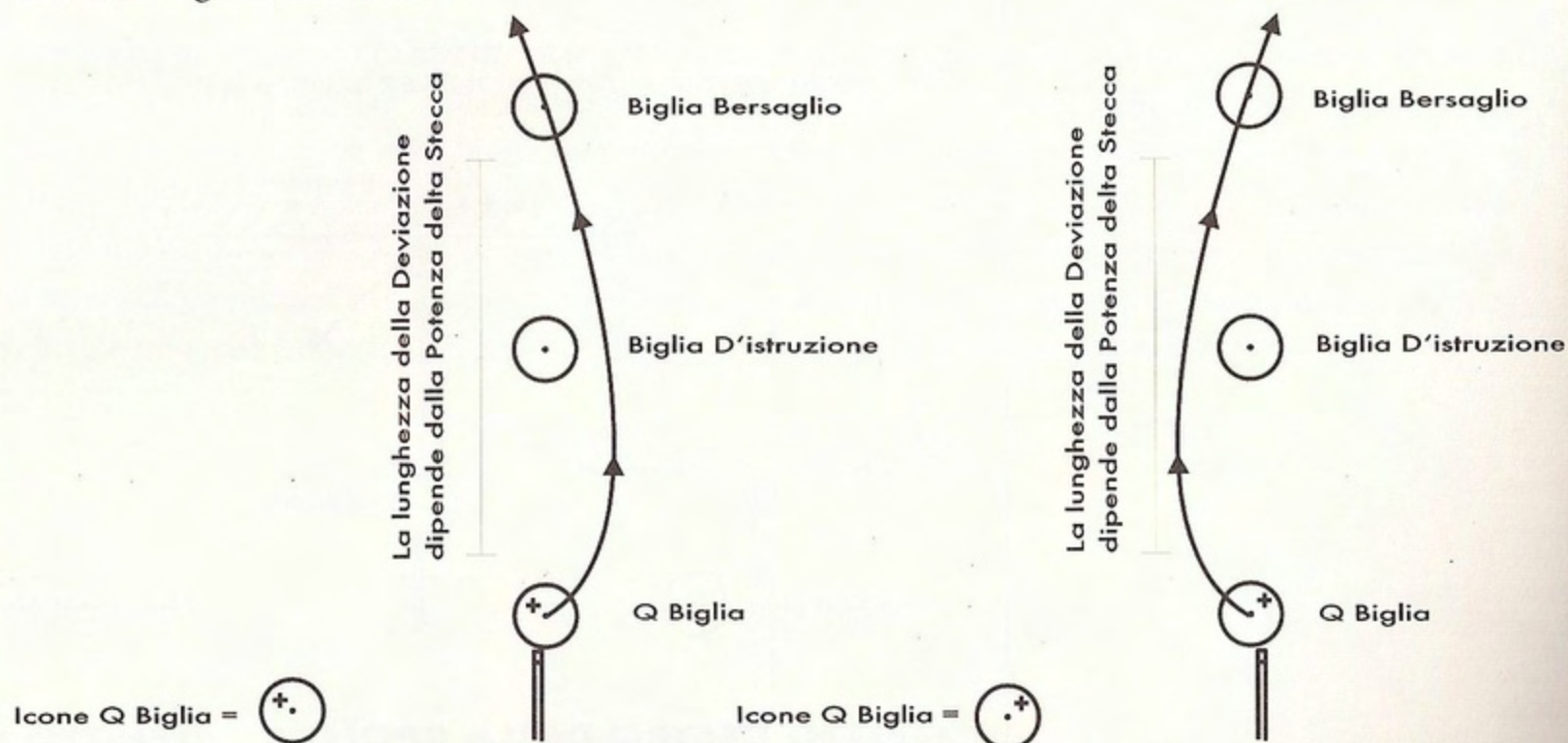
INIZIO IN STILE!

Abbiamo già visto come è facile realizzare un decente tiro di battuta. Ora prova a fare un tiro di battuta con un effetto laterale (non dimenticarti di strofinare del gesso sulla punta della stecca).

DEVIAZIONE

I tiri deviazione sono sorprendentemente facili da realizzare - e spesso sono utili. Tutto quello che è richiesto è una combinazione di effetto, effetto all'indietro, ed effetto laterale. La precisione di una deviazione dipende sul grado d'effetto applicato e sulla potenza del tiro. Può essere utile, per esempio, quando non ci sono biglie sulla direzione della biglia di battuta.

Libera il tavolo come prima. Metti l'effetto e l'effetto laterale destro al massimo. Strofini il gesso sulla punta della stecca e tira... La deviazione verso sinistra dovrebbe essere facilmente in evidenza. Per far deviare la biglia verso destra usa semplicemente l'effetto laterale destro e l'effetto prima, naturalmente di strofinare il gesso. Infine tira...

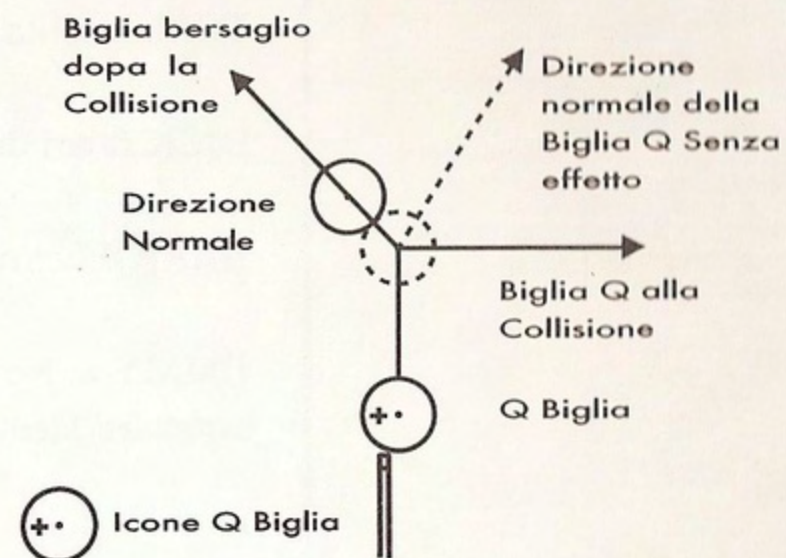


DEVIAZIONE A DESTRA CON EFFETTO

DEVIAZIONE A SINISTRA CON EFFETTO



EFFETTO LATERALE DESTRO



EFFETTO LATERALE SINISTRO

UN SUGGERIMENTO DI JIMMY

Quando vuoi realizzare un tiro con qualsiasi forma d'effetto, come ad esempio un tiro deviazione, non dimenticarti di strofinare il gesso sulla punta della stecca. Tre strofinamenti di gesso saranno sempre sufficienti.

GLI AVVERSARI COMPUTER

Eccoti delle brevi notizie sui punteggi continui che puoi aspettarti dagli avversari controllati dal computer. È meglio tener presente che gli avversari meno intelligenti sono capaci di fare cose più assurde che falli e stecche. Qualche volta mettono il bianco nella buca!

TOM di solito fa tiri di battuta intorno ai 13 punti.

DICK fa tiri di battuta intorno ai 23 punti.

HARRY fa tiri di battuta intorno ai 45 punti.

JIMMY ... Hey! Non far andare quest'uomo al tavolo! Quando Jimmy incomincia a giocare non puoi aspettarti niente meno di 140!



Virgin Games • 338A Ladbroke Grove • London W10 5AH